NINTENDO 64: TEST-DRIVE COMPLETO!!! VALE A PENA COMPRAR?

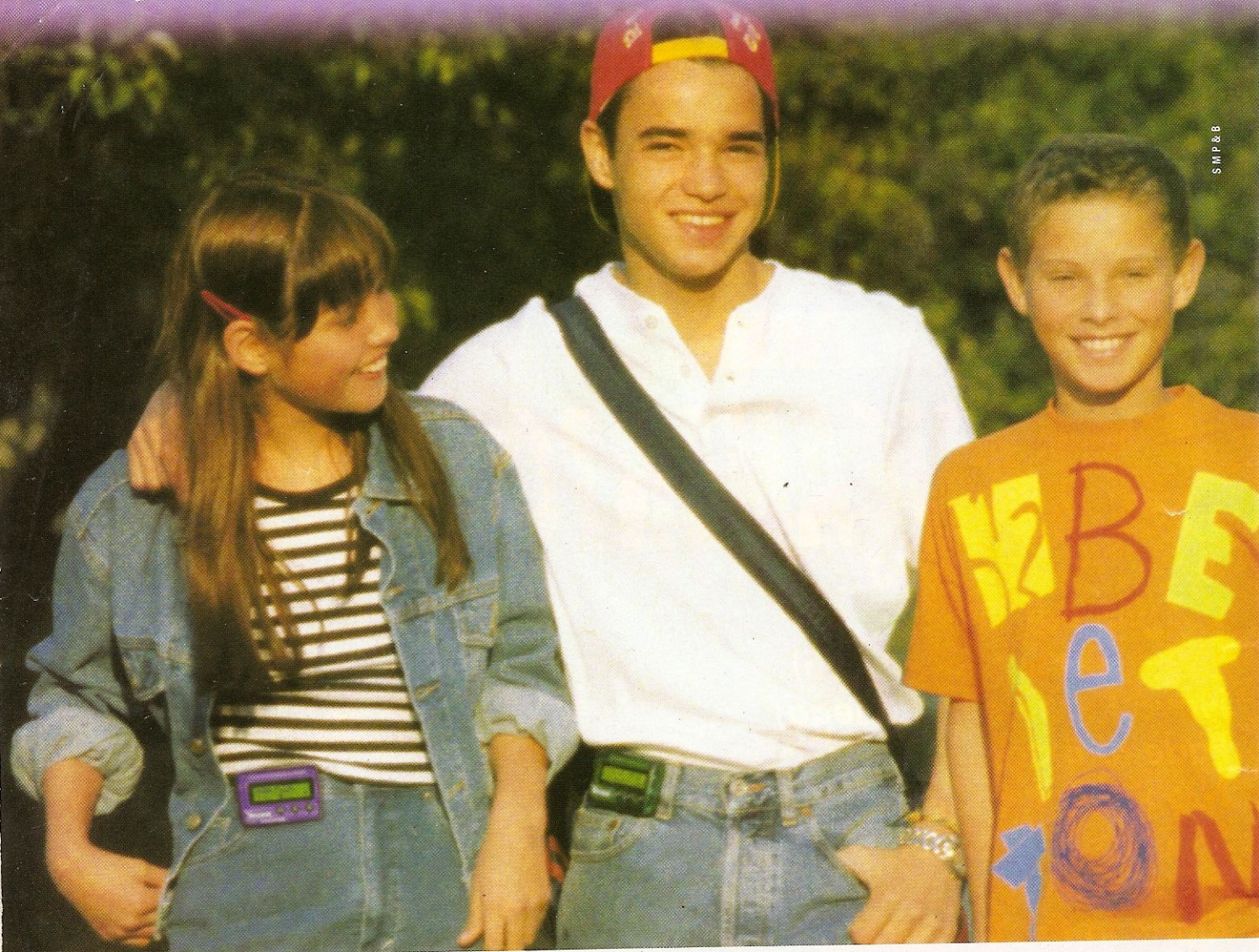
ESPECIAL ANIMAL

SÓ LANÇAMENTOS QUENTES

Dragon Ball Z
Hyper Dimension (SNES)
Novo Pernalonga (Mega)
Fade to Black (PST)
Nights (Saturno)
SF Zero 2 (Arcade)
PC: StoneKeep, Alone in the Dark 1&2 em português

Salex 96
Os jogos que vão agitar os fliperamas

Saturno
Ultimate MK3
36 Williams... os personagens secretos

ISSN 1630/341 ED. 107 SETEMBRO 96 R$ 3,50

CHEGOU TRACKER.

PARA QUEM NÃO ESTÁ MAIS NA IDADE DE BRINCAR DE ESCONDE-ESCONDE.

Você não está mais na idade de brincar de esconde-esconde com seus amiguinhos. E muito menos com os seus pais. Chegou Tracker. O pager da NEC que tem a sua cara. Tracker possui várias cores e é muito fácil de operar. Tracker. O pager que diverte os filhos e dá tranqüilidade para os pais.

Message Maker TRACKER™ ALPHANUMERIC PAGER

Conheça também o Companion.

Ligue para:
Grande SP (866-9139)
demais regiões (0800-111-632)

Start

Briga boa!

O Nintendo 64 sai este mês e deflagra uma verdadeira briga de mercado dos videogames, com Sega e Sony: consoles mais baratos e jogos de arrepiar. Ao avançar em direção aos 64 bits, os criadores de jogos estão buscando aliados, entre os fabricantes de fliperamas/arcades – o melhor mercado para teste de novidades com tecnologia de ponta. Por isso mesmo, este final de ano terá uma avalanche de jogos de luta, o principal filão dos arcades. Há novos jogos do gênero pintando e os consagrados vão começar a sair para PST, Saturno, Mega e SNES. É hora de comemorar!

Nossa capa

A foto de Marcelo Zocchio foi a base da capa. Os modelos Valéria Pizzini (Sindel) e Alberto Camargo (o jogador) são da Agência Taxi. Maquiagem de Valente, maiô da Mar Egeu, coloração dos cabelos com tintas Ikesaki. Produção de Alla Strelkov, edição de arte, João Aílton de Andrade. Criação e edição: Paulo Montoia. Tudo o mais é computação gráfica de Tadeu Cerqueira Pereira: unhas, luzes, tevê, vidros e sangue!

Dicas 32 a 38

Uma Safra da Pesada

Jogos para Debulhar 16 a 31

Corrida no Neo Geo

Existe algum jogo de corrida do tipo Daytona para o Neo Geo CD?

Anderson Julian D. Pavão
Catanduva, SP

Tente Chase Rally, da Visco, novíssimo, e aguarde Over the Top (da ADK), com lançamento previsto para este mês, no Japão. Ambos prometem ser legais, mas têm visual de desenho. Não há games poligonais para o Neo Geo CD, ainda. Mas haverá em breve, segundo promessa da SNK.

Ultimate no Mega & SNES

Pessoal de Ação Games, porque vocês não publicaram ainda uma matéria sobre UMK3 para Mega e SNES?

Sérgio Alencar
São Paulo, SP

Caro Sérgio, esses jogos ainda não existem. A única versão doméstica disponível é a do Saturno. As versões para Mega e SNES só deverão sair no mês que vem. Até o fechamento desta edição, a Williams não havia divulgado o dia do lançamento nem distribuído uma única imagem dessas versões.

Alysson Diego dos Santos, de Curitiba, PR, ficou a cara do ET de Varginha

Já o Valdenil B. Machado, pai do Ricardo S. Machado, de Várzea Grande, MT, deu um trato no visual machão. Maldade!

Atenção galera: Ação Games não tem assinatura. Por isso, fiquem ligados nas bancas, todos os meses.

Saturno, sim senhor!

Vocês disseram que saiu um novo Saturno no Japão por 200 dólares. Quanto custará no Brasil? E outra coisa: é Saturno ou Saturn?

Anacleto Lopes Júnior
Visconde do Rio Branco, MG

Caro Anacleto, a Tec Toy deverá lançar esse novo modelo ainda este ano, mas não sabemos qual será o preço. Quanto ao nome do console, é bom esclarecer: oficialmente, ele se chama Sega Saturn. Mas nossa ligação maior não é com os fabricantes e sim com os leitores. Todo mundo chama o console de Saturno, até o pessoal da Tec Toy. Ao ser rebatizado, o videogame ganhou uma identidade brasileira. Por isso mesmo, nas páginas de Ação Games ele será sempre "carinhosamente" chamado de Saturno.

Mileena fatal, de Arcênio Resende Junior, de Juazeiro do Norte, CE

Elogios bem-vindos

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente projeto gráfico e editorial apresentado nas últimas edições. O conteúdo da revista também está "The Best". Sem sombra de dúvida, Ação Games é quem deve receber nota 10.

Cristiano Carmelin Roma
São Paulo, SP

A equipe de Ação Games agradece seus elogios Cristiano. Escolhemos a sua carta para representar todas as outras que recebemos, elogiando ou criticando a nova fase editorial de Ação Games. Todos os elogios e críticas são bem-vindos, pois dão a maior força à equipe para fazer a revista que toda a galera dos games merece. Muito obrigado moçada!

Detonador PRO

Mitikazu "Miti" Koga Lisboa, 19 anos, é piloto profissional de jogos da Romstar/Capcom e leitor de Ação Games

A rotina diária de Miti é o sonho de um gamemaníaco: ele pratica Kung Fu, surfa duas horas diárias na Internet e trabalha na Romstar/Capcom em testes dos novos jogos, checagem de dicas e atendimento a jogadores. E não acabou: Miti também tem em casa, para jogar, um micro PC Pentium 133 Mhz, um Playstation e um SNES. O cara adora RPGs e, lógico, games de luta. "Meus jogos prediletos são a saga completa de RPGs Final Fantasy, Street Fighter Zero 2, The King of Fighters 96 e a série Dragon Ball".

Pirataria de 32 bits

Já estão fazendo pirataria de CDs para Playstation e Saturno? Esses CDs podem danificar o console?

Anderson Oliveira Lopes
São Paulo, SP

Até agora, Anderson, só vimos CDs piratas para o Playstation. Não sabemos se eles podem danificar o console. Mas há um detalhe estranho nesses CDs: eles não têm o padrão norte-americano nem o japonês e, inexplicavelmente, só rodam em consoles transcodificados. Por segurança, é melhor ficar longe deles.

Guile em traço seco, de Felipe P.A. Cavalcanti, de São Paulo, SP.

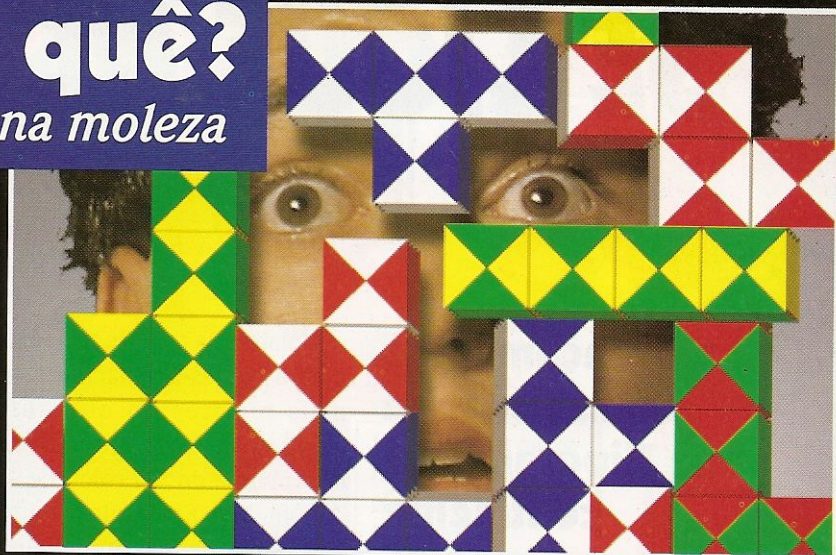
Tetris por quê?

Fature um CD-ROM na moleza

As peças coloridas que caem do céu e a melodia da Dança da Fada dos Confeitos, de Tchaikóvski, fizeram de Tetris o maior fenômeno da história dos jogos eletrônicos. A criação do russo Alexey Pazhitnov é tão mágica quanto viciante: o game vai enredando o jogador na sensação de que a tela é a própria vida e de que é possível continuar eternamente . É o melhor quebra-cabeças de todos os tempos. Se você já jogou Tetris, responda: por que o game tem esse nome? Você concorre a vinte títulos em CD-ROM.

Serão premiadas as vinte primeiras cartas que chegarem à redação, com a resposta correta, conforme a data de postagem dos Correios. O resultado sairá na edição de novembro de Ação Games e cada contemplado receberá um CD-ROM para microcomputador, em casa. Se você tiver telefone, anote o número completo. Na medida do possível, entre os títulos previstos, daremos um mais compatível com a capacidade do seu micro.

Endereço: Envie sua carta para Ação Games - X-Salada, Av.das Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, São Paulo, SP.

Prêmios: *Primal Rage (cedidos pela Magna Home Distribuidora), Hexxen (cedidos pela Tec Toy), Chaos Control e Alone in the Dark 3 (cedidos pela Infogrames Entertainment) e Mister CD-ROM Magazine (cedidos pela Raven Multimídia).*

Salex 96

SE LIGUE NO QUE VAI OS SHOPPINGS

Os lançamentos da maior feira de Fliperama do continente

A platéia de gamers tentou de tudo, mas os leões-de-chácara estiveram mais furiosos do que nunca na 3ªSalex. A principal feira de Arcades da América do Sul rolou de 25 a 27 de julho, em São Paulo. Como a feira é de negócios, só entra quem consegue convite ou tem pistolão.

A feira deste ano foi a mais fraca das três. Mas mesmo assim houve lançamentos de arrebentar, como The King of Fighter's 96 (luta), Alpine Surfer (snowboard), Wave Shark (Jet Ski), Twister (flipper) e outros. Vários já estão disponíveis nos fliperamas e shoppings. Confira!

TWISTER - SEGA

Fliperama caprichado em cima do filme. Um eletroímã captura sua bola e a arremessa para todos os lados, dando toneladas de pontos e multiballs de até 5 extras. Uma doidera, obrigatória!

SAFE CRAKER - WILLIAMS

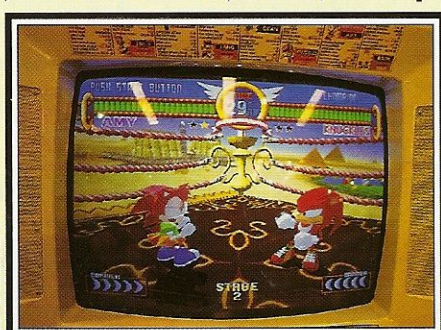
Fliperama descoladíssimo. Quem joga bem fatura tokkens (moedas), que valem uma partida bônus, com bolas infinitas, por 1m30 ou mais, se você conseguir

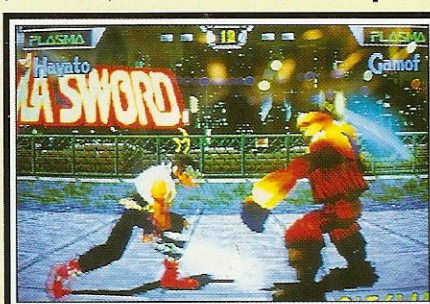
VIRTUA ON - SEGA

Simulador de luta entre robôs com visual 3D. Máquina para encarar a dois, com jogabilidade complicada

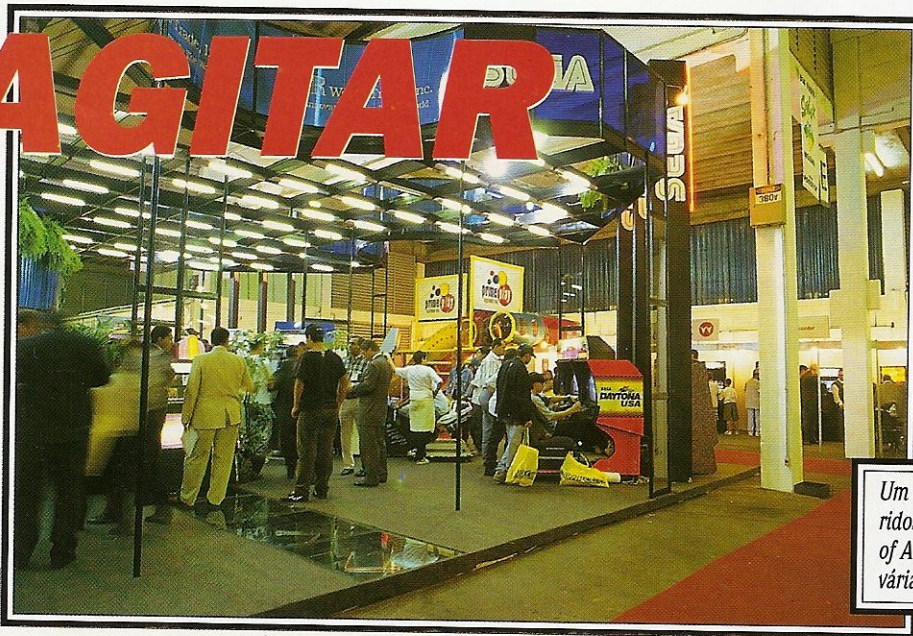
WAVE SHARK - KONAMI

Esta vai comer ficha: corrida de Jet Ski. Como simulador, podia ser melhor. Mas é divertida pacas!

SONIC THE FIGHTERS - SEGA

Sonic, Knuckles, Tails e um monte de personagens novos caem na briga. Vale umas fichas

STAR GLADIATORS - CAPCOM

O primeiro jogo de luta poligonal da Capcom ficou legal em gráficos e jogabilidade. Data de lançamento indefinida

Fotos: Ivan Carneiro

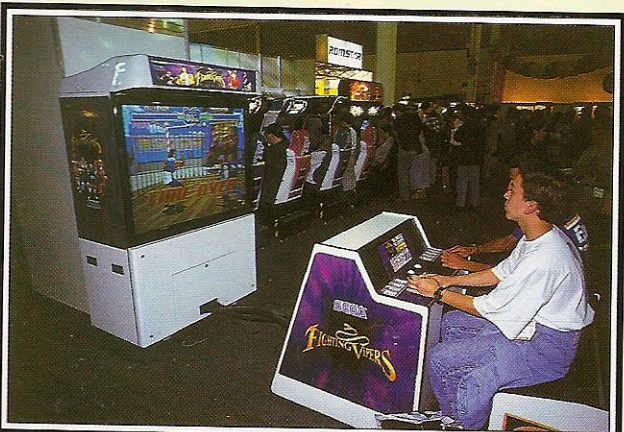
AGITAR

Um dos estandes concorridos da feira foi o da Sega of America, que mostrou várias novidades

LAST BRONX - SEGA

Game de luta pesada, com nunchakus, marretas e outros apetrechos. Visual poligonal muito bem texturizado. Vale conferir

THE KING OF FIGHTERS 96 - SNK

Saque o poder do cara: Kyo Kusanagi (acima) é o figurão de The King of Fighters 96, da SNK. O game veio com 27 lutadores, dos quais sete novos. O jogo ficou menos técnico e mais animal

FIGHTING VIPERS - SEGA

Game de luta radical da Sega, que já estava rolando nos fliperamas antes da feira. Vale guitarra na cabeça, skate na orelha e outras zoeiras, ao som de rock pauleira. Obrigatório!

VIRTUA KIDS - SEGA

Pai, Akira e cia. encolhem e partem pra porrada. Uma sátira de Virtua Fighter 2, com a mesma jogabilidade do original.

PUZZLE FIGHTER - CAPCOM

Game de estratégia do tipo Bombliss, para 1 ou 2 jogadores. É mais divertido em dupla.

MEGA MAN - THE POWER BATTLE - CAPCOM

Um Mega Man de luta, só com os chefes de fase do game doméstico. Jogando a dois, Mega Man e Proto Man detonam juntos. Pra galera mais nova.

ALPINE SURFER - NAMCO

Pelo jeito a Namco ganhou muito dinheiro com Alpine Racer (simulador de esqui na neve). Na cola do sucesso, lançou este simulador de Snowboard. É melhor que o outro.

VEM AÍ O NEO GEO 64 BITS

A Neo Geo vai lançar um console de 64 Bits CD em junho de 97. Mais: os games com tecnologia de 64 Bits vão invadir os fliperamas já este ano. Segundo o Diretor Comercial da Neo Geo do Brasil, Jony Jaw a empresa decidiu primeiro desenvolver cerca de vinte jogos antes de lançar a nova versão do videogame. Os games para 64 Bits deverão sair também em versão para o atual 32 Bits.

A SNK agora está desenvolvendo games em ambientes virtuais, simuladores (os primeiros serão de corrida e tiro) e RPGs. Nessa linha, oito jogos com tecnologia de 64 Bits deverão estrear até dezembro nos fliperamas brasileiros, entre eles Samurai Shodown RPG.

Sony na WEB - A Sony promete lançar até dezembro um acessório barato para surfar na Internet, com tevê. Ninguém sabe se será um equipamento independente ou um acessório para o Playstation.

32 Bits em alta - A redução de preço de Playstation e Saturno para US$ 200,00 já fez efeito. Segundo a revista Game Pro, as vendas aumentaram 300% nos Estados Unidos!

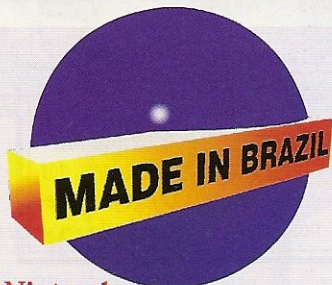
Mega Man no PST - Rumores por todos os lados indicam que Capcom e Sony estão estreitando laços. O primeiro resultado poderá ser uma versão de Mega Man em CD para o Playstation.

TOP TEN
NACIONAL AÇÃO GAMES

Os games mais alugados no Brasil para consoles de 16 e 32 Bits, entre 10 de julho e 10 de agosto.

1º **International S.Star Soccer 2** - SNES
2º **The Need for Speed** - Multisistemas
3º **Fifa Soccer '96** - Mega/SNES
4º **Olympic Summer Games** - Mega/SNES
5º **Ultimate Mortal Kombat 3** - Saturno
6º **Donkey Kong Country 2** - SNES
7º **Super Mario RPG** - SNES
8º **Resident Evil** - Playstation
9º **Mortal Kombat 3** - Mega/SNES
10º **X-Men** - Saturno

Locadoras participantes:
Curitiba - Vídeo Teca. Tel. (041) 262.7581
Porto Alegre - Espaço Vídeo. Tel. (051) 226.7980
Rio de Janeiro - Game Palace/Square. Tel. (021) 430.7146
Salvador - Kombat Games. Tel. (071) 240.2145
São Paulo - ProGames Moóca. Tel. (011) 591.0039

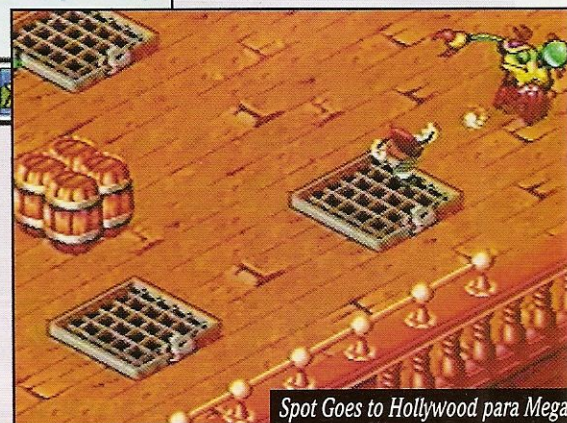
Jogos lançados no Brasil para videogames domésticos de 8, 16 e 32 Bits, em agosto. Confira a lista de games prometidos para o Nintendo 64 Bits em matéria desta edição.

Nintendo
Trojan - Aventura
Adventure Island 3 - Aventura
Strider - Ação/Aventura
Bionic Commando - Ação/Aventura
Commando - Ação
Shadow of the Ninja - Aventura
Ninja Gaiden - Ação
S.C.A.T. - Ação
Ferrari Grand Prix Challenge - Corrida

Super Mario All Stars para SNES

Mega Drive
As Férias Frustradas do Pica-Pau - Aventura em português
Spot Goes to Hollywood - Aventura
Newman Haas Indycar Starring Nigel Mansell - Corrida

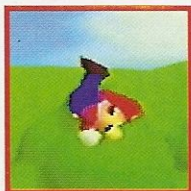
Ninja Gaiden para o Nintendo

Super Nintendo
5 em 1 - Super Mario All Stars + Super Mario World

Saturno
Shockwave Assault - Ação/Simulador
Road Rash - Corrida de moto

Spot Goes to Hollywood para Mega

PARA QUEM
TEM ENERGIA
NÃO TEM
GAME OVER.
JWT
Nestlé
NESCAU
ENERGIA QUE DÁ GOSTO
COM 7 VITAM
Peso

TESTAMOS O NINT

Escorregando

Plantando bananeira num topo de árvore

Lançado como bala de canhão

Deslizando colado à parede

Voando com asas no chapéu

Ação Games conseguiu um console logo após o lançamento japonês, dia 23 de junho, e fez um test drive da máquina. O videogame é indescritível: nunca antes a humanidade teve nas mãos uma máquina tão sofisticada e barata apenas para jogar. Até porque a geração de 64 Bits também é nova nos microcomputadores.

O poder do console

O potencial do N64 aparece em sua plenitude quando se joga o novo Super Mario e a revolução está no modo como o game foi feito. Os cenários foram construídos em 3D e com a tecnologia de *Mapeamento Realístico de Texturas*. Resultado: você tem 360 graus de visão (inclusive para cima e para baixo), a qualquer distância, em qualquer momento do jogo: Mario pode ficar pequeno como uma formiga e, nos closes, as texturas dos cenários não estouram, como acontece em Doom, por exemplo. Quando você avança rapidamente, os cenários não são construídos, como em Daytona, porque eles já estão prontos, esperando por você.

Jogabilidade incrível

A união de um chip de 64 Bits da Silicon Graphics com o pad analógico "3D stick" resultou numa jogabilidade espantosa: você não espera o load, como nos CDs, a velocidade da ação é absolutamente real e Mario é capaz de movimentos tão precisos quanto dar um passo de apenas um centímetro (e o jogo exige isso). Com esse poder de processamento, Mario nada como um peixinho, arfa quando corre, se espreguiça, senta, dá rasteiras, sobe em árvores, se espreme em beiradas de precipícios, engatinha, dorme, ronca, pisca, boceja e... fala! Sim, Mario fala!

Joystick eficiente

Tanto em Super Mario quanto em Pilotwings, a velocidade da ação e a resposta aos comandos são um arraso! O stick analógico 3D é a melhor invenção já lançada para games tridimensionais: basta girá-lo e seu personagem gira. Como resultado, já foi adotado também pela Sega num novo controle lançado no Japão para o game Nights.

Pulando com soco

Rodopiando sobre a mão

Metálico, como em Terminator 2

Invertido, num salto mortal

Sentada esmagadora

Mergulhando

Chutando alto

Dormindo sentado

Pulando

Engatinhando

ENDO 64

Confirmado: O lançamento no Brasil é dia 30 de setembro

Curta o ambiente 3D em várias visões de câmera. Na foto mais ao alto, Mario entra na pirâmide. Na foto logo acima, no mesmo lugar, ele olha para o lado esquerdo

No mesmo local das fotos ao lado, Mario olha para o alto e vê uma plataforma. Na foto redonda, ele já subiu à plataforma e agora olha para baixo. Demais!

Vale a pena comprar?

Sim

- O videogame é da nova geração e, se emplacar, vai durar mais tempo. Saturno e PST acabarão mais cedo.
- Os jogos serão incríveis e exclusivos.
- Haverá jogos por um preço mais camarada em 97, em disco magnético.

Não

- Há poucos games no início. Sega e Sony oferecem muito mais jogos.
- O aluguel ou compra dos jogos sairá mais caro.
- Para debulhar os games mais baratos, em disco magnético, será preciso comprar o Drive, que ainda não tem preço anunciado.

O lançamento no Brasil

Esta é a embalagem que vai rolar aqui e nos States

A Playtronic promete colocar o N64 nas lojas neste dia 30 de setembro, a mesma data de lançamento nos Estados Unidos. Nosso console terá o padrão norte-americano, ou seja, será incompatível com os cartuchos japoneses. O preço estava indefinido até o fechamento desta edição, mas deverá ficar entre R$500,00 e R$600,00. Por quê? Bem, aparentemente é a soma: política brasileira de impostos + conversor PAL-M + transporte internacional.

Segundo o gerente de Marketing da empresa, Gilson Lima, todos os games da Nintendo anunciados para este ano – dezessete no total – deverão sair também aqui, assim como os joysticks extras e os memory cards. Os jogos deverão custar de R$100,00 a R$ 130,00. O acessório para disco magnético (que permitirá debulhar outros jogos e envenenar outros) deverá ser exibido já na feira Shoshinkai 96, em novembro, em Tóquio e será vendido em 97 nos States e Brasil.

Nintendo 64 X 32 Bits

* A ficha técnica e como ele é
* Como é jogar no novo console

Entrada para os cartuchos de jogos

Tampa da entrada de futuro acessório para expansão de memória

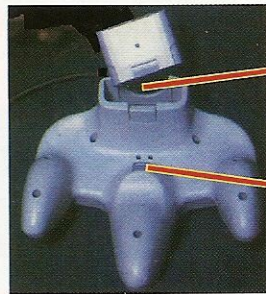
Seis botões para funções habituais de jogo. Em Super Mario, servem para escolher visão de câmera

Direcional habitual

Embaixo do console, há uma entrada para o futuro acessório Disk Drive

Entradas para quatro joysticks simultâneos

Stick 3D analógico: basta girá-lo para movimentar cenários ou personagens

N64 versus Sony Playstation: o console ficou pouca coisa menor

Embaixo do joystick, você encaixa o Memory Card para salvar os jogos

Botão de tiro inferior. Faz uma ótima dupla com o Stick 3D. Em Super Mario, aciona pulos especiais

A Ficha do Bicho

Confira a ficha técnica do N64. Como já aconteceu antes com Sega e Sony, a Nintendo omitiu informações importantes: a capacidade de movimentação de polígonos do console, o número de canais de som que oferece e sua tecnologia (digital, analógica ou outra).

Processador central - Chip RISC de 64 bits da Silicon Graphics, com velocidade de 93.75 MHz. Ou seja, mais poderoso que qualquer microcomputador Pentium à venda no mercado.

Memória - Placa Rambus D-RAM de 36 Megabits, com velocidade de transferência de dados de 4.500 Megabits/segundo.

Co-processadores - Placa com chip SP (som e gráficos) e DP (gráficos tridimensionais), com 62,5 MHz.

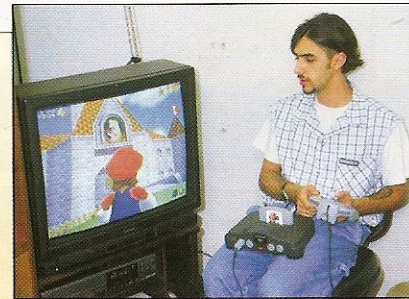
Resolução - Até 640 linhas x 480 pontos (a mesma dos micros).

Paleta - 16.777.216 cores, com buffer de saída para 256 cores.

Saídas - VHS, SVHS e RGB.

Save Game - Memory Card avulso.

Jogando com ele

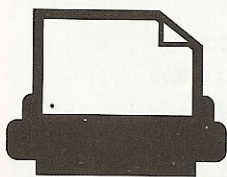
Detonamos a máquina da Nintendo e fizemos um comparativo com o Saturno e o Playstation.

Gráficos - Os consoles de 32 Bits reproduzem ambientes tridimensionais limitados. O N64 reproduz cenários em 3D plenos com uma definição muito superior.

Velocidade - A velocidade de processamento é muito maior e não há loads, como nos CDs.

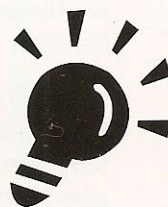
Som - Ponto controverso. O do N64 é ótimo, a placa é poderosa, mas foi concebido apenas para jogos em cartucho. Assim, não dá pra rodar CDs de rock, como no Saturno, que oferece também a tecnologia Q.Sound digital dos arcades.

Diversão - No que se refere a game com ambiente tridimensional, Super Mario se mostrou incomparável em termos de diversão. Mas Pilotwings ficou devendo em definição de imagem. A satisfação da galera dependerá, portanto, que venham novos jogos com a qualidade de Super Mario 64.

MAGIC COMPUTER O MICRO QUE LIGA NA SUA TV

TV não é mais coisa só de artista. Agora ela pode ser sua porta de entrada para o mundo da informática. É só ligá-la ao MAGIC COMPUTER. Um computador tão fácil de usar que funciona através da sua TV. MAGIC COMPUTER foi desenvolvido com um sistema de Aplicativos Simplificados Dirigidos à Educação e ao Raciocínio (ASDER). Por isso crianças e pessoas de qualquer idade desvendam os segredos da informática brincando. Sem complicações. Ele já vem com Editor de Texto, F e G-Basic, Compositor Musical e mais 12 programas divertidos com explicações rápidas e diretas na tela. E você ainda pode transformá-lo num videogame ou imprimir seus trabalhos numa impressora (opcional). Não perca a melhor programação da sua TV. Ligue um MAGIC COMPUTER nela.

Você pode imprimir seus trabalhos

Compositor Musical para compor e gravar

F e G-Basic para criar animações

Já vem com 16 programas como Editor de Texto e Calculadora

Já vem com joystick para virar um videogame

Magic Computer. Seu passe de mágica para a informática.
Central de Informações (011) 857-1399

A Reação no Japão

Os jogos previstos e o futuro do console

As informações que vieram do Japão sobre o lançamento do N64 são contraditórias. Como a Nintendo é uma das maiores empresas do país em faturamento e lucro, a expectativa era muito grande. Segundo as revistas japonesas Aera (noticiosa importante) e a *The 64 Dream* (especializada lançada especialmente para cobrir a nova geração), a reação do público não foi a esperada. No bairro mais forte em eletrônicos em Tóquio (Akihabara) e no centro (Shinjuku), houve filas de 100 a 200 pessoas. Em algumas lojas, o estoque de N64 se esgotou já na parte da manhã. Mas outros lançamentos importantes, como o game Dragon Quest 6, da Enix, provocaram filas com milhares de pessoas e não centenas.

A Nintêndo informou que vendeu 500 mil videogames já na primeira semana. É um número impressionante, pois foi preciso um mês para que o Saturno atingisse tal total de vendas no Japão. A revista Nintendo Power chega a fazer uma forte comparação: "Um sucesso de Hollywood costuma faturar, na semana do lançamento, até 20 milhões de dólares. A Nintendo faturou 200 milhões". Se confirmada essa venda, terá sido um desempenho ótimo.

O conjunto japonês: caixa diferente e um jogo de xadrez (o primeiro da foto) que não sairá aqui

Jogos Previstos

Gente, a lista de lançamentos. Estão prometidos dezessete jogos para este ano. Alguns games, como Mortal Kombat Trilogy e Star Wars, terão mais de 90 Megabits de memória.

Setembro
Super Mario 64 - Aventura (Já lançado no Japão)
Pilotwings - Ação (Já lançado no Japão)
Cruis'n USA - Corrida, Williams
Star Wars: Shadows of the Empire - Nave/Tiro, Lucas Arts
Wave Race - Corrida

Outubro
Killer Instinct 64 - Luta, Rare
Turok - Adventure, da Iguana Ent. (co-autora da série NBA)
Doom 64 - Ação, Williams
NBA Hang Time - Basquete, Williams

Novembro
TetrisPhear - Puzzle, 32 Megabits
Mario Kart R - Corrida
GoldenEye 007 - Ação
Body Harvest - Ação 3D, DMA
Blast Dozer - Ação
Blast Corps - Ação 3D, Rare

Dezembro
Buggy Boogie - Ação
Mortal Kombat Trilogy - Luta, Williams

Para 1997
Missão Impossível - Ação 3D, Ocean
Ultra Descent - Adventure, Interplay
F-Zero 64 - Corrida
Star Fox 64 - Nave com tiro
Yoshi - Ação
Ultra Donkey Kong - Ação
The Adventure of Zelda - RPG
Mother 3 (EarthBound) - RPG

O Futuro dirá

A grande falha no lançamento do Nintendo 64 é a pouca oferta inicial de jogos. No Japão e Estados Unidos, a pergunta nos meios especializados é a mesma: as softwarehouses se animarão a fazer jogos para os cartuchos do N64? Ninguém sabe. Várias empresas estão topando produzir um ou dois jogos, para ver no que dá. Vamos explicar porque:

1 - Sistema proprietário demais - O esquemão do sistema proprietário ("só roda na minha máquina") é bom apenas para o fabricante do videogame e não se segura por muito tempo. Um ano e meio após ser lançado, em média, um videogame novo perde exclusividade de seus jogos para outros consoles do mesmo padrão. Aconteceu com Mega & SNES e está acontecendo agora com Saturno & Playstation (PST). Isso é ótimo para os fabricantes de jogos e para o consumidor também. Mas os jogos do N64 não sairão para os outros consoles simplesmente porque serão de 64 Bits e no formato cartucho. Não dá para adaptar para os outros.

2 - Arquitetura avançada demais - Pela primeira vez, os principais videogames trabalham com a mesma arquitetura dos micros: chips de 32 Bits e jogos no formato CD. Isso é ótimo para as softwarehouses, que lançam os mesmos jogos para PST, Saturno e PC, apenas com pequenas mudanças e um lucro maior. Além disso, a geração 32 bits ainda é nova e não há muitos fabricantes capazes de fornecer jogos para um console de 64 Bits.

PREPARE SEU DIA DAS CRIANÇAS COM OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM GAMES DIRETO DOS EUA.

DESTAQUES 16 BITS

SUPER MARIO RPG

O personagem mais famoso do Super NES, pela primeira vez em um jogo de RPG. Gráficos em 3D. R$ 109,90

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

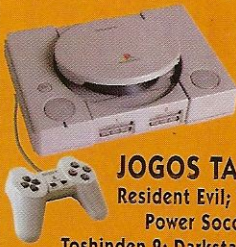
O jogo de luta mais esperado do ano. Inclui os 22 lutadores da versão arcade. Também para Genesis. R$ 114,90

OLIMPIC SUMMER GAMES

Reviva os melhores momentos da olimpíada de Atlanta, em 10 modalidades esportivas. Também para Genesis. R$ 104,90

TOP 5 16 Bits

1• Chrono Trigger (SN) (R$ 114,90)
2• Lufia II / RPG (SN) (R$ 114,90)
3• Breath of Fire (SN) (R$ 109,90)
4• Kirby Super Stars (SN) (R$ 109,90)
5• Power Rangers Zeo (SN) (R$ 104,90)

PLAYSTATION

2x R$ 225,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: Resident Evil; The Need for Speed; Adidas Power Soccer; Olympic Summer Games; Toshinden 2; Darkstalkers; FIFA Soccer 96; Street Fighter Alpha; Tekken; TopGun: Fire at Will; Road Rash; Olympic Soccer; Namco Arcade Classics, International Track & Field; Jumping Flash 2; Return to Zork; Worms; VR Baseball; Fade to Black; Alone in the Dark; Project Horned Owl e muios outros.

R$ 84,90 cada

SATURN

2x R$ 220,00

JOGOS TAMBÉM DISPONÍVEIS: Ultimate Mortal Kombat 3; Olympic Summer Games; Street Fighter Alpha; The Need for Speed; Sega Rally; International Victory Goal 2; FIFA Soccer 96; Olympic Soccer; Night Warriors; Virtua Fighter 2; X-Men Children; Striker Soccer 96; Panzer Dragoon 2; Alien Trilogy; Destruction Derby; MVP Baseball 96; Return to Zork; Worms; Decathlete; Alone in the Dark; Top Gun; Legend of Oasis (RPG) e muitos outros.

R$ 84,90 cada

OFERTA ESPECIAL*: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE GRÁTIS

NOVIDADES 32 BITS

Crash Bandicoot • Tekken 2 • Nascar Racing
Ridge Racer Revolution • Andretti Racing 97
Area 51 • King of Fighters • Alien X Predator
Street Fighter Alpha 2 • Super Formation Soccer

Virtua Cop 2 c/ Arma (R$ 114,90) • Nights
Alien X Predator • Area 51 • Hexen
Virtua Fighter Kids • Loaded • Formula One
Die Hard Trilogy • Street Fighter Alpha 2

NINTENDO 64 AMERICANO

JOGOS DISPONÍVEIS PARA SETEMBRO: Super Mario 64; Cruisin' USA; Pilotwings 64; Star Wars /Shadows of the Empire; e Wave Race.
OUTUBRO: Mega Man X3; Mortal Kombat Trilogy; Star Fox 64; Super Mario Kart R; Top Gun e Golden Eye 007.
(R$ 114,90 cada)

2x R$ 265,00

GAME BOY POCKET

A versão compacta do console mais vendido da história, agora 30% menor! Compre também os jogos de maior sucesso: Killer Instinct; Mortal Kombat 3, Toy Story; Donkey Kong Land e Legend of Zelda.

R$ 99,00 (R$ 69.90 cada)

ACESSÓRIOS 32 BITS

Controle Original (R$ 69,90)
Controle com Turbo (R$ 59,90)
Controle Básico (R$ 39,90)
Controle de Arcade (R$ 89,90)
Cartão de Memória (R$ 59,90)
Adaptador 4/6 Jogadores (R$ 69,90)
Direção Arcade (SAT) (R$ 129,90)
Cabo Interligação (PSX) (R$ 59,90)

GAME SHARK da InterAct Exclusivo! (R$ 94,90) Cartucho programável, já vem com códigos para detonar os melhores jogos de SAT e PSX, e atualizações gratuitas por mais 6 meses.

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS **0800 130 500** E RECEBA EM SUA CASA

AGORA NA INTERNET
http://www.dshop.com

STREET FIGHTER ZERO

A Capcom não deu moleza e caprichou em Street Fighter Zero 2 (nome oficial no Brasil). A saga de Ryu e Ken chega, em sua sétima versão, com os cenários totalmente remodelados, novos e antigos personagens e golpes mortais. Três novos lutadores entram na história. Sakura, uma garotinha fanática pelo Ryu que, de tanto amar o ídolo, resolveu imitar o seu estilo de luta. Rolento, um dos mestres finais de Final Fight (outro game da Capcom) que tem um visual de milico e Gen, um velhinho misterioso que, aparentemente, treinou o poderoso Akuma. Da versão anterior (SFZero) há dois remanescentes: o musculoso Zangief e o místico Dhalsim.

O game não segue uma história linear: cada jogador tem uma missão e enfrenta um mestre final diferente. Os cenários estão babantes e damos de bandeja as dicas para acessar dois secretos: o cenário do gramado e o da cachoeira.

Ken detona um Custom Combo pra cima do Ryu. A seqüência é massacrante!

Custom Combos

O esquema básico dos golpes não mudou em SFZero 2. Os Super Combos continuam funcionando, mas agora você pode detonar os Custom Combos: seqüências devastadoras que podem chegar a 20-25 hits!

Os Custom Combos só funcionam com, pelo menos, um nível cheio na barra de especial. Assim, dá para dividi-los em três níveis. Você pode deflagrar o Custom começando com socos ou chutes e vale até emendar novos Combos! A fórmula do Custom Combo é a seguinte: você entra com dois socos + um chute ou dois chutes + um soco. Se você iniciar o Combo com apenas um nível da barra de especial cheio, a duração é menor. Com dois níveis cheios, sai um combo intermediário e, com a barra no máximo, dá para fazer Combos de até 20-25 hits!

Universal moves

Algumas opções de golpes para a luta. Você pode fazer provocação, bloquear ataques e rolar no chão.

Provocação - Aperte Start.
Zero Counter (Quando o adversário atacar com chute, defenda com soco e vice-versa) - ← ↙ ↓ + Soco (s) ou Chute (s)
Rolar no chão - Depois de cair, ← ↙ ↓ + Soco,

Curiosidade

Os Universal Moves funcionam para todos os lutadores, exceto para Dhalsim e o Zangief da versão Champion Edition. Mas o truque para acessar esses dois só funciona nas versões americana e japonesa. Na brasileira, não dá!

SF ZERO 2

Arcade, Luta da Capcom, 1 ou 2 jogadores. Lançamento nacional.

9,0 O jogo está ótimo, com cenários fantásticos. A principal novidade do jogo, os Custom Combos, aumentaram a competitividade e permitem seqüências de até 25 hits.

2

Está detonando nas melhores máquinas do país. Fight!

DICAS RADICAIS

Chun-Li com roupa original - Caso você queira jogar com Chun-Li no visual de Street Fighter 2 Turbo, basta entrar na tela de seleção de personagens, segurar Start e mover o cursor até Chun-Li. Deixe o cursor sobre ela por 5 segundos, então siga os comandos abaixos:

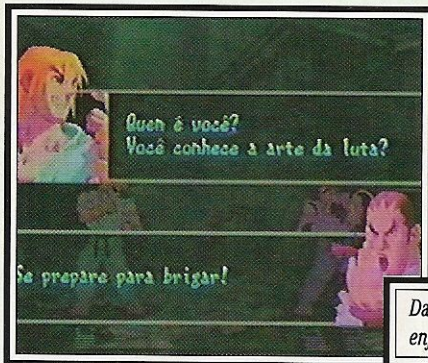
Roupa azul - qualquer soco

Roupa verde - os três botões de soco

Roupa pink - botão de chute

Roupa preta - os três botões de chute

Chun-li com a roupa de SF2 Turbo. São quatro cores diferentes

Lute contra o mid-boss - Enfrentar o chefe do meio, que aparece em SFZero 2 é uma pedreira! Mas nós damos a dica para você se dar bem. O negócio é vencer cinco rounds seguidos, sem perder nenhum, e terminar as lutas com um Especial, Super Combo ou Combo Finish. Fique esperto porque o truque é difícil de realizar e as lutas, claro, não são moleza.

Dan é o chefe do meio que enfrenta Ken. Pauleira total!

O cenário da cachoeira aparece na série do Charlie. Mas também dá pra acionar com truque

O outro cenário secreto é o gramado de abertura de Street Movie

Estágios secretos - Dica animal para você lutar em cenários babantes. Na tela de seleção dos personagens, aperte e segure Start. Mova o cursor até Sagat e deixe por cinco segundos. Mova para qualquer jogador, solte Start e aperte qualquer botão. Você e seu adversário vão jogar no gramado da abertura do desenho Street Fighter Movie.

Para jogar na fase da cachoeira, aperte e segure Start na tela de seleção de personagens. Mova o cursor até M. Bison e deixe por 5 segundos. Mova para qualquer jogador, solte Start e aperte qualquer botão. Esta dica só funciona no Versus Player. Vai ser difícil você jogar sem prestar atenção ao belo cenário.

Dan

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s)
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)
Gale Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s)
Rolling Taunt - ↓ ↘ → ou ↓ ↙ ← + Start

Super Combos

Super Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Super Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)
Desperation - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)
Super Taunt - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Start

Chun Li

Fireball - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco (s) ou ← 2s, → + Soco (s) (Quando estiver usando a versão Super Turbo).
Lightning Kick - Aperte chute rapidamente
Rising Spin Kick - ↓ 2s ↑ + Chute (s)
Split Kick - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute (s)

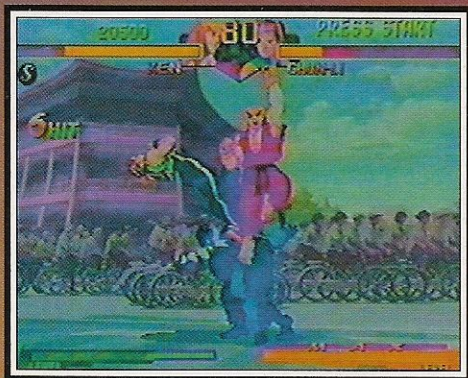
Super Combos

Power Storm - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Thousand Burst Kick - ← 2s, → ← → + Chute (s)
Spinning Shadow Kick - ↙ 2s ↘ ↙ ↑ + Chute (s)

Rolento

Staff Spin - ↓ ↘ → + Soco (s)
Roll & Flying Staff - ↓ ↙ ← + Soco (s), Soco (s)
Wall Spring - ↓ ↙ ← + Chute (s)
Backflip & Roll - Três socos, soco
Knife Throw - → ↓ ↘ + Chute (s), Chute (s)
Quick Jump - ↓ ↑ Chute (s)

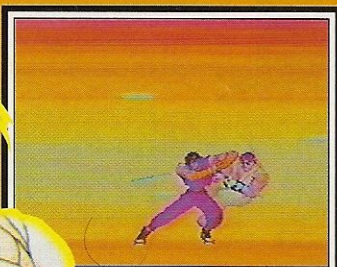
Super Combos

Granade Roll - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Soco (s)
"2ND Super" - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)

Ken manda Chun-li para os ares com o God of Dragon Punches.

Ryu

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s)
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s) (Também funciona no ar)
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)
Fake Fireball - ↓ ↘ → + Start

Super Combos

Vaccum Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Vaccum Hurricane Kick - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)

O Bushin Rage é um dos Super Combos do Guy

Guy

Bushido Run - ↓ ↘ → + Chute (s), Chute (s)
Rising Spin Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s)
Bushido Leap - ↓ ↘ → + Soco (s), Soco (s)
Turn Punch - ↓ ↙ ← + Soco (s)

Super Combos

Bushin Rage - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chute (s)
Bushin Eight-Double Fist - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco (s), Soco (s)

Ken

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s)
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s) (Também funciona no ar)
Dragon Punch - ↓ → ↘ + Soco (s)
Roll - ↓ ↙ ← + Soco (s)
Fake Roll - ↓ ↘ → + Start

Super Combos

Rising Dragon Destroyer - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco (s)
God of Dragon Punches - → → ↓ ↘ + Chute (s), Chute (s)

Charlie

Sonic Boom - ← 2s → + Soco (s)
Flash Kick - ↓ 2s ↑ + Chute (s)

Super Combos

Sonic Break - ← 2s, → ← → + Soco (s), Soco (s)
Somersault Justice - ↙ 2s ↘ ↙ ↑ + Chute (s)
Crossfire Blitz - ← 2s → ← → + Chute (s)

Sakura

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s), Soco (s), Soco (s)
Dashing Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s)

Super Combos

Super Fireball - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Super Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)
Super Slide Kicks - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)

M. Bison

Psycho Shot - ← 2s → + Soco (s)
Double Knee Press - ← 2s → + Chute (s)
Demon Stomp - ↓ 2s ↑ + Chute (s)
Somersault Skull Diver - ↓ 2s ↑ + Soco (s), Soco (s)
Bison Warp - ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + 3 Chutes ou 3 Socos

Super Combos

Knee Press Nightmare - ← 2s → ← → + Chute (s)
Psycho Crusher - ← 2s → ← → + Soco (s)

Zangief

Spinning Clothesline - 2 Socos
Short Clothesline - 2 Chutes
Banishing Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)
Spinning Pile Driver - 360 + Soco (s)
Siberian Bear Crusher - 360 + Chute (s) (Longe)
Siberian Suplex - 360 + Chute (s) (Perto)

Super Combos

Final Atomic Buster - 720 + Soco (s)
Aerial Russian Slam - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)

Charlie aplica um Super Combo de três hits em Gen

Rose

Soul Spark - ↙ ↓ ↘ → + Soco (s)
Soul Reflect - ↓ ↙ ← + Soco (s)
Soul Throw - → ↓ ↘ + Soco (s)
Soul Thrust - ↓ ↘ → + Chute (s)

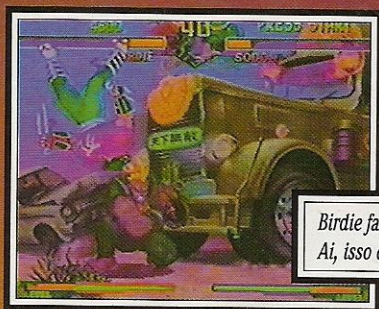
Super Combos

Aura Soul Spark - ↓ ↙ ← ↓ ← ↙ + Soco (s)
Aura Soul Throw - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco (s)
Soul Illusion - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Chute (s)

Birdie

Headbutt Rush - ← 2s → + Soco (s)
Turn-Around Headbutt - segure 2 Socos ou 2 Chutes (1segundo) e solte
Chain Grab - 360 + Soco (s)
New Chain Slam - 360 + Chute (s)

Super Combos

Flying Chain Grab - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco (s) ou Chute (s)
Mega Headbutt Rush - ← 2s → ← → + Soco (s)

Birdie faz iô-iô de Sodom. Ai, isso dóóóói muito!

O Tiger Genocide de Sagat faz um belo estrago.

Sagat

High Tiger Shot - ↓ ↘ → + Soco (s)
Low Tiger Shot - ↓ ↘ → + Chute (s)
Tiger Crush - → ↓ ↘ + Chute (s)
Tiger Blow - → ↓ ↘ + Soco (s)

Super Combos

Tiger Cannon - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Tiger Genocide - ↓ ↘ → ↓↘ + Chute (s)
Tiger Raid - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)

Dhalsim esbanja violência com o Yoga Inferno. Pobre da Rose!

Akuma

Fireball - ↓ ↘ → + Soco (s)
Flaming Fireball - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco (s)
Air Fireball - Pule ↓ ↘ → + Soco (s)
Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco (s)
Hurricane Kick - ↓ ↙ ← + Chute (s) (Também funciona no ar)
Ashura Warp - ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + 3 Chutes ou 3 Soco (s)
Ground Roll - ↓ ↙ ← + Soco (s)
Air Roll Attack - ↓ ↘ → ↗ + Soco (s), Soco (s) ou Chute (s)

O Super Combo do Akuma exige habilidade

Super Combos

Great Fireball - → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + Soco (s)
Great Dragon Punch - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco (s)
Aerial Fireball - Pule ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Raging Demon - Sfr Sfr → Cfr SF (Level 3)

Sodom

Jitte Slice - ↓ ↘ → + Soco (s)
New Grab - → ↓ ↘ + Chute (s)
Power Bomb - 360 + Soco (s)
Carpet Bomb - 360 + Chute (s)
Tengu Walk - ↓ ↙ ← + Chute (s) (Após ter caído)
Back Roll - → ↘ ↓ + Soco (s) (Após ter caído)

Super Combos

Mega Jitte Slice - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Mega Power Bomb - 720 + Soco (s)

Dhalsim

Yoga Fire - ↓ ↘ → + Soco (s)
Yoga Flame - → ↘ ↓ ↙ ← + Soco (s)
High Yoga Flame - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute (s)
Yoga Teleport - ← ↓ ↙ ou → ↓ ↘ + 3 Chutes ou 3 Socos (Também funciona no ar)

Super Combos

Yoga Inferno - ↓ ↘ → ↓↘ → + Soco (s)
Floating Air Throw - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)

Gen

Mantis Style - Aperte os três botoes de Soco
Rising Kick - → ↓ ↘ + Chute (s)
Rapid Punch - Aperte repetidamente Soco

Super Combos

Forward Rush - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Slap Barrage - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Soco (s)
Crane Style - Aperte os três botões de Chute
Roll Attack - ← 2s → + Soco (s)
Wall Dive - ↓ 2s ↑ + Chute (s)
Air Throw - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Soco (s)
Wall Dive - Pule ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Chute (s)

Adon

Jaguar Kick - ↓ ↘ → + Chute (s)
Jaguar Tooth - → ↘ ↓ ↙ ← + Chute (s)
Jaguar Knee - → ↓ ↘ + Chute (s)

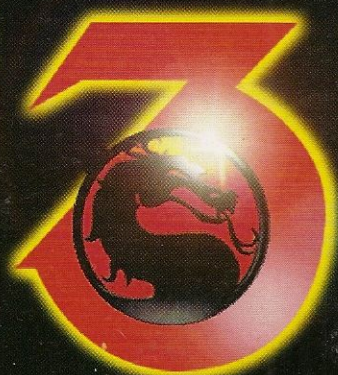
Gen tem dois estilos de luta. Aqui ele arrasa com um Super Combo do estilo Mantis

Super Combos

Jaguar Assault - ↓ ↘ → ↓ ↘ + Soco (s), Soco (s) ou Chute (s)
Jaguar Revoler - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Chute (s)

Sodom executa um Carpet Bomb

A versão em CD é um ARREGAÇO!

ULTIMATE KOMBAT 3

Atenção sanguinários de plantão! Chegou o game mais esperado do ano para Saturno. É experimentar e delirar. Quem curte UMK3 nos arcades não vai se surpreender, nem ter do que reclamar. O esquema de combos, fatalities, animalities e outros papos, continua o mesmo.

Descolamos algumas dicas exclusivas para o Saturno e damos tudo mastigadinho pra você: personagens secretos, UKKs e os Tesouros de Kahn. Lembre-se que alguns truques que funcionam no console não servem para o arcade, OK? Lembrando: as versões para SNES e Mega Drive estão prometidas para outubro. Quem tem Playstation ou 3DO fica com a promessa de que o game sai no final do ano, sem data definida.

Personagens escondidos - Códigos mortais para você detonar com os lutadores secretos de UMK3. Para entrar com o código, comece uma partida e, quando aparecer Game Over, não escolha continuar. Surgirá uma tela para você entrar com os códigos.

Lembre-se: os códigos seguem a mesma linha dos Kombat Kodes. Portanto, o primeiro número corresponde ao botão X, o segundo ao Y, o terceiro ao Z, o quarto ao A, o quinto ao B e o sexto ao C. Veja o exemplo com a Mileena. Você deve fazer a seguinte seqüência: aperte X sete vezes, não aperte Y (zero vezes), não aperte Z (zero vezes), A sete vezes, B duas vezes e C três vezes. Ou seja, 700 7233.

Mileena - 7Ø0723

Classic Sub-Zero - 76Ø52Ø

Ermac - 96424Ø

Jogue com Human Smoke - Para jogar com ele, escolha o Smoke robô e, depois de selecioná-lo, segure ←+HP+BL+HK+Run, para o Player 1. Para o Player 2 é só mudar o direcional de esquerda para direita.

Os tesouros de Shao Kahn - Os dez primeiros tesouros estão disponíveis em qualquer nível de dificuldade. Os dois últimos podem ser achados quando você vencer os oito personagens do torneio ou derrotar Shao Kahn no combate da quarta torre (no nível Master 2)

1-Dragon - Outcome - Veja o final do jogo
2-MK - Gálaga - Jogue uma fase de Gálaga
3-Yin/Yang - Fight Ermac - Lute contra Ermac
4- # 3 - Fight Noob Saibot - Lute contra Noob Saibot
5- ? - Random - Escolha aleatória do prêmio
6- Lightning Bolt - Fatality Demo 1 - Mostra o primeiro Fatality de um lutador antigo
7- Goro - Fatality Demo 2 - Mostra o segundo Fatality de um personagam antigo
8- Raiden - Fatality demo 3 - Mostra um Fatality de um personagem novo
9- Shao Kahn - Fight Noob Saibot and Ermac - Lute um Endurance contra os dois personagens
10- Skull - CLassic Match - Lute um Endurance Mode contra Classic Sub-Zero e Noob Saibot
11- ? - Mega Endurance Match - Lute um Endurance Mode contra Noob Saibot, Ermac, Smoke, Classic Sub-Zero e Mileena
12- ? - Supreme Demo - Mostra o jogo inteiro

MORTAL

ULTIMATE MK 3 Saturno, game de luta da Williams/Midway, 1 ou 2 jogadores. Lançamento nacional da Tec Toy.

O jogo está excelente: é igualzinho à versão arcade, com som e gráficos ótimos. Infelizmente, está um pouco lento, mesmo para um CD: o intervalo entre as lutas exige uma paciência mortal!

9,0

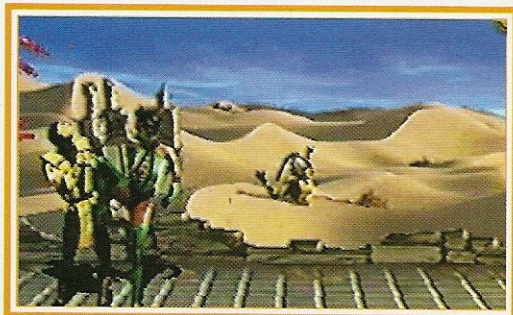
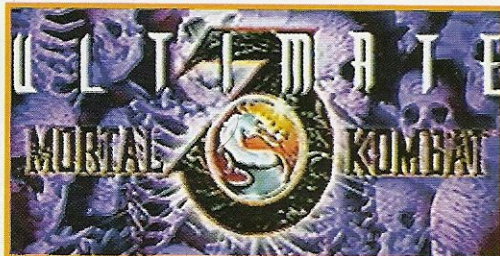
USE OS GOLPES DO ARCADE

Os comandos para os golpes do jogo foram dados na edição nº 102. Babalities, Friendships, Animalities, Fatalities e outros Kombat Kodes. Está tudo lá.

KOMBAT KODES

O primeiro jogador controla os botões LP, BL, LK, e o segundo jogador controla LP, BL, LK. A seqüência de toques nos botões é Dragão = Ø toques, MK = 1 toque, Yin Yang = 2 toques, "3" = 3, "?" = 4, Raio = 5, Goro = 6, Raiden = 7, Shao Kahn = 8, Caveira = 9

- Ø33 ØØØ - Primeiro jogador com 50% da energia.
- ØØØ Ø33 - Segundo jogador com 50% da energia.
- 987 123 - Sem barras de enegia
- Ø33 564 - Vencedor contra Shao Kahn
- 985 125 - Psycho Kombat
- 2Ø5 2Ø5 - Vencedor enfrenta Smoke
- 769 342 - Vencedor enfrenta Noob Saibot
- 969 141 - Vencedor enfrenta Motaro
- 227 227 - Explosive Kombat (somente para "2 on 2 Endurance")
- Ø22 22Ø - Explosive Kombat sem agarrão (somente para "2 on 2 Endurance)

Mude a frase de abertura - Na tela das caveiras roxas, entre com a seqüência ↓ ↑ ← ← A → ↓. Normalmente, apareceria a frase "There is no knowledge that is not power" (Não existe conhecimento que não seja poder). Depois de fazer esta dica, a frase mudará para: "Imagination is more important than knowledge" (Imaginação é mais importante que conhecimento).

O belo cenário do deserto está idêntico à versão do arcade

Random Select - Segure ↑ e aperte Start. A máquina irá escolher aleatoriamente o seu lutador.

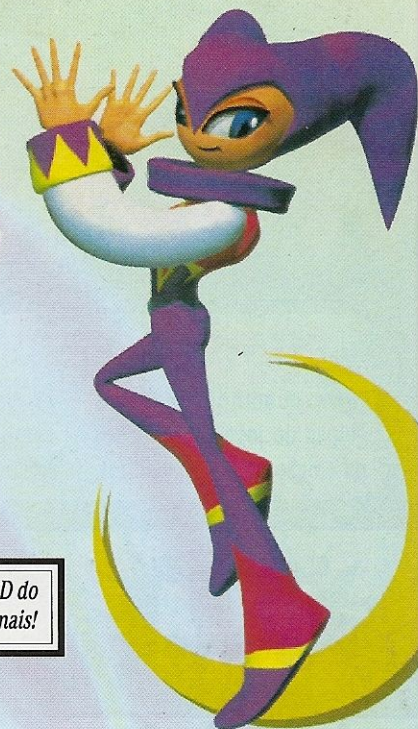
FreePlay Mode - Para detonar UMK3 sem ter dores de cabeça com os continues, digite ↑ ↑ → → ← ← ↓ ↓, na tela das caveiras roxas. Uma voz dirá "Excellent", confir-mando o truque. Espere entrar a tela de demo e só então inicie o jogo com seus continues infinitos.

Tesouros extras de Shao Kahn - Se você acabar o jogo no segundo Master Mode e chegar aos tesouros de Shao Kahn, vá para o último que está na direita e empurre mais uma vez para conseguir tesouros extras.

KOMBAT KODES DO ALÉM

Descobrimos dois códigos secretos, que ninguém sabe para que servem. Se você descobrir, mande a descoberta para a redação. A equipe e os outros leitores vão agradecer.

3ØØ-ØØ3 - PUB! D.K.P.

2ØØ-ØØ2 - P.A.B

Nights

A Sega se armou com tudo para enfrentar o N64 e Nights é uma das armas. Um supergame criado pela equipe de Yuji Naka, a mesma de Sonic. Você pode jogar como Clarice ou Elliot. Os dois viram, em seus sonhos, o simpático Nights, personagem que foi exilado do mundo dos pesadelos. Sua missão é derrotar o Senhor dos Pesadelos, para que Nights volte a seu mundo e não invada mais os sonhos das crianças.

O visual 3D do jogo é demais!

Voando nos sonhos

Na aventura, você é o próprio Nights e pode voar ou se transformar em trenó. São seis mundos básicos – Spring Valley, Mystic Forest, Soft Museum, Splash Garden, Frozen Bell e Stick Canyon – com quatro percursos cada um. Depois de cada mundo, você ainda encara um nível extra contra um chefe.

Para passar de fase, é preciso libertar quatro cristais presos em plataformas que parecem medusas. No mesmo estilo de Sonic, você tem de passar pelas argolas e juntar bolinhas. Com vinte bolinhas, você liberta um cristal.

Com vinte bolinhas você liberta os cristais dessas plataformas

Contra o relógio

O grande desafio de Nights é cumprir as missões no tempo estabelecido, senão você volta a ser humano e perde os poderes. No chão, siga rapidamente a seta senão a nave-relógio alcança você e é Game Over na hora. O game veio para mostrar que os jogos de 32 bits estão mudando o universo dos videogames de maneira radical e criando novos heróis.

Na jogabilidade, a ação é tão rápida que até provoca tonturas e os gráficos são intensamente coloridos. É uma boa resposta da Sega ao Super Mario 64.

Quando o tempo acabar, volte ao local de partida para se transformar de novo em Nights

- Lembre-se: as argolas coloridas dão bônus
- Não é preciso passar por todas argolas para completar sua missão. Basta libertar os quatro cristais de cada fase.
- É preciso destruir todos os chefes, senão você volta para o início
- O CD japonês vem com o novo joystick na caixa. O controle tem um stick analógico, como o do Nintendo 64. A Tec Toy ainda não definiu se lançará ou não o joystick, mas dá pra debulhar com o controle normal do Saturno.

O mesmo esquema de Sonic: ao voar, atravesse o maior número de anéis que puder

NIGHTS

Saturno, Aventura da Sega, 1 jogador. Lançamento Tec Toy, em outubro.

8,0 Um game muito bonito, com gráficos e som caprichados. A ação é intensa e exige treino no joystick

Só com **este** tênis

você **pode** passar

em uma academia **de caratê**

e gritar **"e aí, viadinhos".**

F/NAZCA S&S

Fade to Black

A continuaçã de Flashback é um superjogo

Jon, o desconhecido que ajuda você a fugir

Passwords

- Missão 1 - ■●▲X●■ -
- Missão 2 - ▲●X●■X -
- Missão 3- X●X●▲X
- Missão 4 - X■▲●●▲
- Missão 5 - ■■▲XX▲
- Missão 6 - ▲XXXX●
- Missão 7 - ●●▲X▲X
- Missão 8 - ■■X▲■■
- Missão 9 - ▲XX▲●▲
- Missão 10 - X▲■●▲X
- Missão 11 - ●■XX■X

Fade to Black é um dos melhores games do ano para Playstation e já disputa com Resident Evil o troféu The Best. É um jogaço. Aqui, damos uma geral de como ele funciona com as primeiras passwords. Você vive o personagem Conrad, o mesmo de Flashback (um tremendo sucesso para SNES, Mega, PC e Mac). A história rola no ano lunar 2190, quando Conrad é capturado pelos Morphs e enviado para a prisão de New Alcatraz. Seu desafio é sair de lá encarando seis andares enormes, cheios de subníveis, passagens secretas e muitas armadilhas.

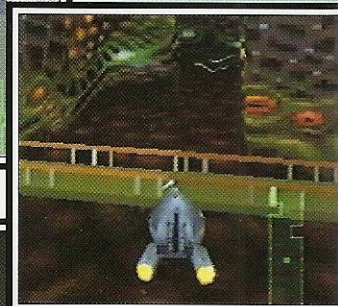
Fique ESPERTO

Para se dar bem na aventura, seja precavido: salve os seus avanços no game, pois você morre facilmente no início. Acostume-se a andar sempre em posição de tiro, entre nas salas com cuidado e vá "limpando o caminho". É comum ter de detonar dois inimigos, voltar ao recarregador de energia e só depois prosseguir. O procedimento é lento, mas seguro.

Vasculhe cada canto da fase e os armários, atrás de itens, chaves e armas. Use L1 para se esquivar dos tiros inimigos ou arremessar minas explosivas. Aperte R2 e L2 para andar lateralmente e R1 para recarregar sua arma.

Use o INIMIGO

As armadilhas e puzzles exigem astúcia. Use robôs ou outros equipamentos para desativar lasers e abrir passagens. Insista antes de desistir. Algumas portas e equipamentos eletrônicos pedem chave específica ou código para ativá-los. A tela de jogo é bastante informativa. Traz um mapa segmentado de cada local e um menu, em que você monitora a energia e controla armas, itens e algumas ações. Quem curtiu Resident Evil vai curtir este também.

Com essa mira laser você não desperdiça munição

Você pilota até uma nave espacial!

Tome cuidado e evite atirar contra os vidros, senão você é sugado pelo vácuo do espaço.

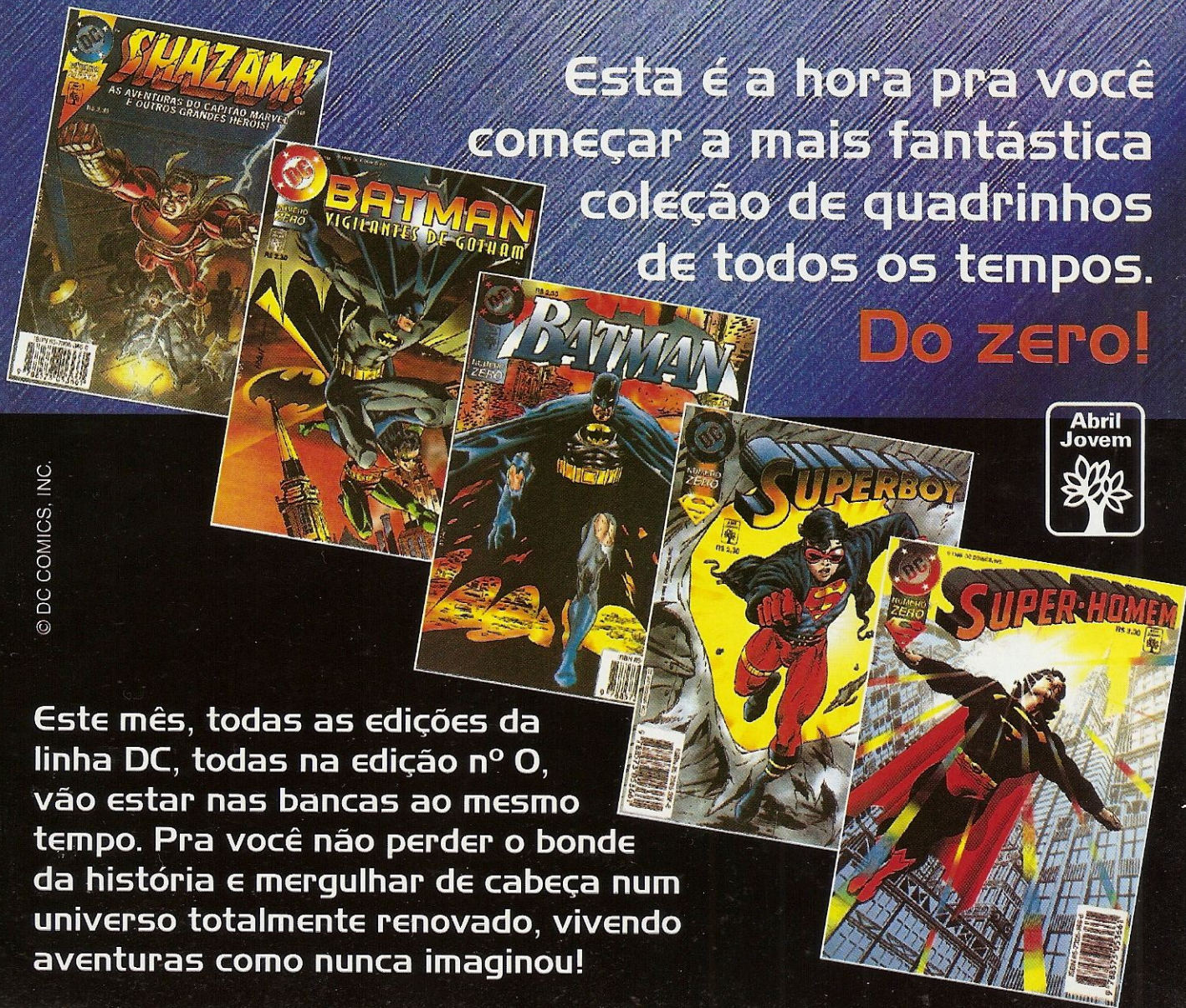
Solte os carrinhos para prender o robô

FADE TO BLACK

Playstation, Adventure da Electronic Arts/Delphine, 1 jogador. Já nas prateleiras.

9,0 Desafio, jogabilidade, gráficos e sons ótimos, com destaque para as animações. Só faltou mais ação.

ZEROU TUDO!

00:00

DRAGON BALL

A saga de Goku e seus companheiros continua cheia de combates quentíssimos neste cart que vai incendiar o SNES. A série Dragon Ball rola há mais de dez anos no Japão e passou dos gibis (Mangás), para os videogames, brinquedos e desenhos animados que fazem sucesso no mundo inteiro. A jogabilidade do game em cartucho melhorou muito, superando até as versões já lançadas em CD para Saturno e Playstation! As lutas utilizam menos magias e são decididas na base das porradas, no esquemão de Street Fighter. Os gráficos e o som estão caprichadíssimos e surgiram três novos personagens: Beditto, Gotenks e Devil Boo. Seu objetivo, na aventura, é destruir o vilão Devil Boo.

Confira!

Dragon Ball Z, o desenho, estreou dia 19 de agosto no SBT. A série vai ao ar de segunda a sexta, às 10h30.

A magia sai mais forte se você mantiver o botão A apertado, ao final do movimento

Recupere energia apertando Y

Bata para valer

Em Hyper Dimension, há movimentos de desvio, que também servem para anular a defesa adversária (use L + R + Y ou B, dependendo do personagem). Quem conhece os games da SNK – Fatal Fury 3 e a série The King of Fighter's – vai sacar rapidinho o esquema. Os Meteor Attacks, agora, servem para todos os personagens e só funcionam quando a barra de energia está piscando.

Piccolo

Mystic Attack - → ↓ ↘ + Y ou B
Mystic Blow - ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Bukuukyaku - No ar, → ↓ + B
Sonic Kick - L + R + B
Yuudoo Energy Dan - → ↓ ↘ + A
Kaikou Ha - ← ↓ ↙ + A
Gekiretsukoudan - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Makankousappo - ↓ ↙ ← → + A
Cho Bakurestu Ken - Perto do rival, → ← ↓ ↑ + Y

Vegetta (Beditta)

Super Dash - ↓ ↘ → + B
(até quatro vezes)
Dashing Bomb - ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Knee Attack - → ↓ ↘ + B
Jumping Bomb - ↙ ↗ + Y
Bakuhatsu Ha - ↓ ↑ + Y
Ki Release - No ar, aperte ↓ ↙ ← + Y
Driving Elbow - L + R + Y
Renzoku Energy Dan - ↓ ↘ → + A
Renzoku Energy Dan - No ar, ↓ ↙ ← + A
Big Bang Attack - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Final Flash - ↓ ↙ ← → + A
Gyarric Gun Fire - Perto do rival, ↑ ↓ + Y

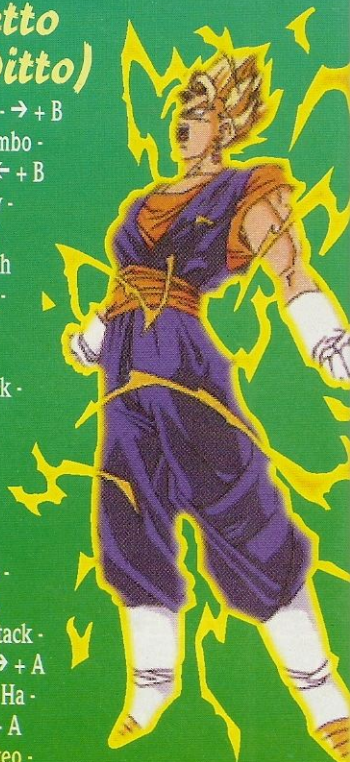
Cell

Power Attack - ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Cell Jr. Attack - → ← → + B
Cell Combo - ↓ ↘ → + Y
Levitation Slicer - → ↘ ↓ ↙ ← + Y
Negative Arrow - No ar, → ↓ + Y
Energy Release - → ↘ ↓ ↙ ← + B
Giga Shoulder - L + R + Y
Katsuu Energy Dan - → ← → + A
Kamehame Ha - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Cho Kamehame Ha - ↓ ↙ ← → + A
Giga Cell Combination - → ← → ← →+ Y
Giga Burn - ↓ ↙ ← ← ↙ ↓ ↘ → + Y

Frezza

Kishin Ha - → ↓ ↘ + Y
Evil Energy - No ar, ↓ ↙ ← + B
Freeza Cutter - ↓ ↙ ← + Y
Bomb Grip - Perto do rival, → ↘ ↓ ↙ ← + Y
Jyasenkou - No ar, → ↓ + B
Double Leg Kick - L + R + B
Yuudou Kienzan - → ↓ ↘ + A
Ground Fireball - ← ↓ ↙ + A
Death Ball - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Jyubaku Ha - ↓ ↙ ← → + A
Freeza Rush - ↓ ↙ ← + Y + B

Vegetto (Beditto)

Heel Shoot - → + B
Vegetto Combo - → ↘ ↓ ↙ ← + B
Dash Elbow - ↓ ↘ → + Y
Double Slash Down Kick - No ar, → ↓ + B
Juggling Kick - ↙ ↗ + B
Shooting Kick - L + R + B
Kakusan Energy Dan - ↓ ↙ ← + A
Big Bang Attack - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Kamehame Ha - ↓ ↙ ← → + A
Gyarric Meteo - ↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Combo - Inicie com soco ou chute, Y + B e encaixe um Gyarric Meteo.

A série da tevê chega em nova versão para o console. Ficou animalíssima!

DRAGON BALL Z
Hyper Dimension

SNES, Luta, da Bandai, 1 ou 2 jogadores. Cartucho japonês.

Um excelente jogo para o SNES. Gráficos e som maneiros, com boa jogabilidade. O game está cheio de golpes novos e outros incrementos.

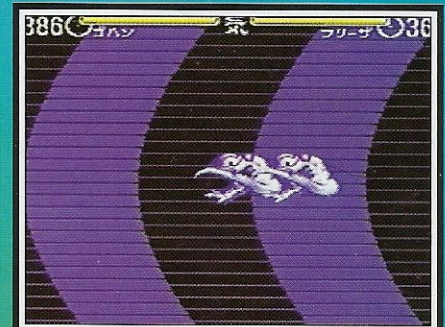
Z HYPER DIMENSION

Goku solta um Meteor Attack em Beditta.

Beditto detonando outro Meteor Attack

Novos golpes e cenários

As inovações são muitas. O sistema de combos permite até ataques aéreos e os personagens agora podem recuperar energia durante a luta (basta apertar Y + B, mas eles ficam vulneráveis durante algum tempo).

Uma mudança interessante: os lutadores não podem mais sair do cenário e invadir o seguinte, durante a briga. Em compensação, dá para arremessar o rival para outros cenários: é um barato! As seqüências são as seguintes: Para cima - ↓ ↘ → + X. Para baixo - ↓ ↙ ← + X. Para os lados - → ← → + X

Jogue o adversário para outro cenário

Os Meteor Attacks estão em amarelo, para você não se perder.

Mr. Boo

Hip Press - No ar, ↓ + B
Planet Attack - ← 2s → + Y
Hip Flip - Durante o Planet Attack, entre com ↓ ↘ → + Y
Power Salute - ↓ 2s ↑ + Y
Tornado Hip - ← 2s → + B
Become Candy - ↓ 2s ↑ + B
Flying Bomber - L + R + B
Kakusan Energy Dan - ↓ ↙ ← + A
Boo Bomb - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Mightiness Bomber - ↓ ↙ ← → + A
Boo Buster - ↓ ↘ → + Y + B

Devil Boo

Kouchuufuyuu - No ar, → ↘ ↓ ↙ ← + Y
Rolling Tackle - ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Downward Ki Breath - No ar, → ↓ + B
Foot Shoot - ↓ ↙ ← + Y ou A ou B
Forward Ki Breath - → ↓ + Y
Whip Attack - ↓ ↘ → + Y
Stretch Punch - → + Y
Metamorph Boo Attack - L + R + Y
Kantsuu Energy Dan - → ← → + A
Boo Ban - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Power Ball - ↓ ↙ ← → + A
Boo Smasher - ← → ↓ ↑ + Y

Gotenks

Head Sliding - ↘ + Y
Omae Nanka "The End" - Acerte o Head Slice, depois → ↘ ↓ ↙ ← + Y
Rolling Thunder Uppercut - ← ↙ ↓ ↘ → + Y
Inoshishi Attack - ↓ ↘ → + Y
Diving Head Butt - No ar, → ↓ + Y
Ultra Head Butt - L + R + Y
Renzoku Energy Dan - ↓ ↘ → + A
Renzoku Shine Missile - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + A
Kantsuu Energy Dan - No ar, → ← → + A
Kikou Ha - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Super Ghost Kamikaze Attack - ↓ ↙ ← → + A
Renzoku Super Donuts - → ← ↙ ↓ ↘ → + Y

Gohan

Knee Slasher - ← 2s → + B
Zankuukyaku - ↓ 2s ↑ + B
Dash Uppercut - → + Y
Bakuretsu Punch - ← 2s → + Y
Bukuukyaku - No ar, → ↓ + B
Triangle Illusion - L + R + B
Renzoku Energy Dan - ↓ ↘ → + A
Masenkou - ← ↙ ↓ ↘ → + A
Kamehame Ha - ↓ ↙ ← → + A
Bakuretsu Rush - → ↘ ↓ ↙ ← → + B

Goku

Jump Knee Lift - → ↓ ↘ + B
Gekiretsurenkyaku - ← ↙ ↓ ↘ → + B
Double Kick - → + B
Dash Punch - ↓ ↘ → + Y
Shunkanidou - ← ↓ ↙ + Y ou B
Abisegeri - ↓ ↙ ← + B
Slash Down Kick - No ar, → ↓ + B
Side Slash - L + R + B
Kantsuu Energy Dan - → ← → + A
Kamehame Ha - ← ↙ ← → + A
Cho Kamehame Ha - ↓ ↙ ← → + A
Level 3 Meteo Smash - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + Y
Combo - Entre com uma voadora, soco ou chute, Y + B e depois emende um Abise Geri, seguido de um Kamehame Ha e um Double Kick 3.

Um coelho em apuros

Pernalonga apronta a maior bagunça num jogo bom e variado

O herói maior da Looney Tunes recebeu, enfim, um cart à altura do seu prestígio. Um game gostoso de jogar, com desafio legal, joystick configurável e comandos fáceis. O coelho safado sonha que um cientista maluco quer seu cérebro para pôr num robô. Pernalonga foge, mas cai numa sala onde uma tevê oferece as rotas de fuga. Apenas duas estão disponíveis no início: Duck Rabbit Duck e Bully for Bugs. O televisor sempre dá uma dica sobre a fase selecionada. Ao concluir os quatro primeiros episódios, surgirão outros quatro. Debulhamos as primeiras fases e damos algumas manhas para você encarar o resto.

Garanta sua cenoura

Os marcadores estão no alto da tela de jogo. No lado esquerdo, aparece o número de vidas e a cenoura que marca a sua energia. Do lado direito pode estar o mostrador de tempo ou o de cenouras-arma. Isto porque algumas fases exigem um determinado tempo de execução e outras não. Em todas as telas você tem que correr muito e pegar uma porção de itens. Alguns são necessários para completar a missão e outros dão poderes especiais, como as cenouras-arma.

Mochila

- *Cenouras prateadas - Dão vidas extras*
- *Cenouras na caneca - Energia total*
- *Poção - Invencibilidade*
- *Sapatos - Velocidade*
- *Estrelas - Três dão Fase de Bônus*
- *Relógio - Dá mais tempo*
- *Ralador - É fria: você perde as cenouras-arma*

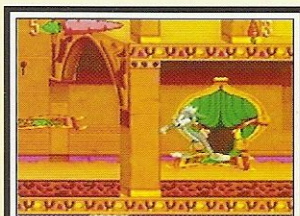
Duck Rabbit Duck

Vire todas as placas que estão com a cara do Pernalonga, até ficarem com a cara do Patolino. Pegue os relógios e pise nos bichos até explodi-los.

Jogue cola no Patolino e ganhe mais tempo para fugir

Vire todas as placas e não deixe o Patolino pegar você. Certo, velhinho?

Hare Abian Nights

Encontre o gênio que levará você ao castelo. Detone os inimigos com as cenouras ou pule sobre eles. Use os tapetes voadores por pouco tempo.

Fique esperto, pois o chão queima os seus pés e tira energia

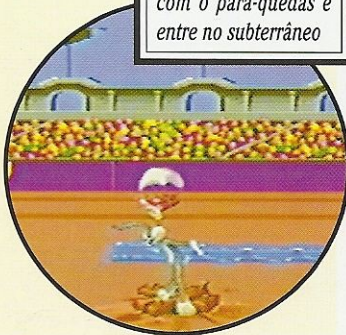
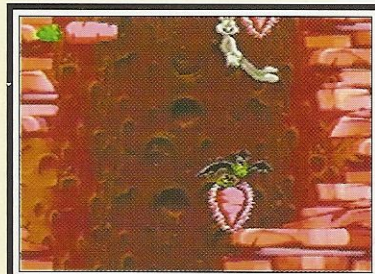
Esse é o mestre de uma das fases. Atire pra valer pois o cara é dureza!

Knighty Knight Bugs

Pegue a espada musical para enfrentar o cavaleiro negro. Cuidado com o dragão verde.

Bully for Bugs

Deixe o touro jogar você para o alto e pegue os pára-quedas com dinamite. Acione as alavancas do subterrâneo usando o botão C. Enjaule sempre o leão.

Exploda os buracos com o pára-quedas e entre no subterrâneo

Fase de Bônus

Agarre as cenouras, mas desvie das pedras e dos morcegões

BUGS BUNNY in Double Trouble

Mega Drive, Aventura da Warner Bros. Lançamento nacional Tec Toy

8,5 Um jogo legal, cheio de ação e com muitas fases. Os gráficos e o som estão muito bons. Uma boa pedida.

Participe do Campeonato de Game organizado pela TEC TOY e veja se você é tão bom quanto pensa.

VAI ENCARAR OU VAI PERDER MAIS ESSA?

ESPORTES DE AÇÃO, CULTURA E EDUCAÇÃO.

A FEIRA DE PRODUTOS E SERVIÇOS QUE VAI LEVAR A GALERA A LOUCURA.

05 A 13 DE OUTUBRO
das 10h às 22h
Pavilhão Amarelo
EXPO
CENTER NORTE - SP

INSCRIÇÕES PARA O CAMPEONATO DE GAME NO LOCAL DO EVENTO.

E mais:

- Campeonato Brasileiro de Skate Vertical
- Campeonato de Patins In Line em Mini Ramp
- Escalada Esportiva
- Aquário Gigante para Mergulho
- Simulador de Surf
- Tapete Voador Virtual
- Demonstração de Bike
- Lançamento de Filmes e Games
- Vôo Livre
- Saltos de Bungee Jump
- Tudo sobre a Internet
- Shows e Desfiles

(011) 214-3575/3549/3579 - SÃO PAULO
(021) 295-1383/0446 - RIO DE JANEIRO

Pentágono

Pac-Man

Quem viveu a "Era de Ouro do Videogame", no final dos anos 70 e início dos 80, certamente vai curtir este Return of Arcade, um *revival* que a Microsoft armou, somente com jogos da Namco. A embalagem, um pouco infantil demais, esconde quatro jogos que marcaram a adolescência da moçada mais velha: o insubstituível Pac Man, Dig Dug, Galaxian e Pole Position. Confira.

Pac Man

Estratégia, 1 ou 2 jogadores.

Viciante! Lançado no final de 1980, este jogo foi o principal rival de Tetris como mania mundial. A versão para Windows 95 é a única do pacote que traz uma velocidade decente de jogo. Portanto, pegue seu rechonchudo Hence e saia comendo os pontinhos, antes que os fantamas o peguem.

Pac Man é o melhor jogo do pacote. Não dá para não jogar

Dig Dug

Estratégia, 1 ou 2 jogadores.

Um jogo no estilo de Pac Man, mas que não tem o mesmo charme. Lançado em 1982 foi um enorme sucesso – pasmem! – nos Estados Unidos. Seu objetivo é destruir os monstros de cada fase, inflando todos com uma bombinha até explodi-los.

Em Dig Dug, o desafio é detonar os monstros sem ser pego

Galaxian

Game de tiro, 1 ou 2 jogadores.

Este é o segundo melhor jogo do pacote e só perdeu em ação, pois a barra de espaço (para atirar) não responde à altura da sua ansiedade em destruir as "abelhas". Lançado em 1979, o game veio na cola de Space Invaders, este sim um verdadeiro clássico.

Em Galaxian, você tem de destruir as naves alienígenas

Pole Position

Corrida, 1 ou 2 jogadores.

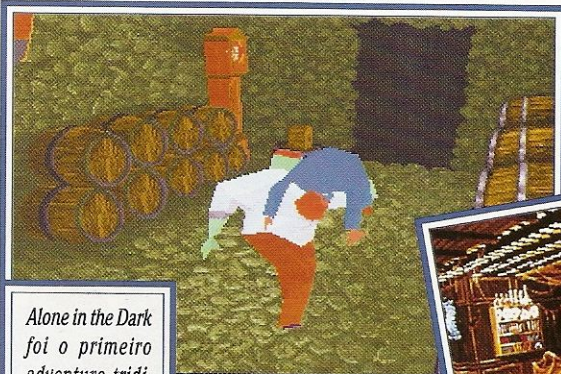
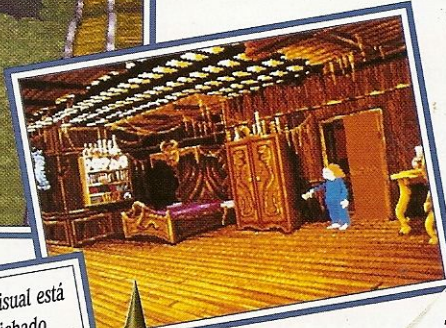
O jogo mais prejudicado desta coletânea. O arcade, de 1982, foi dos primeiros a trazer volante e acelerador. No micro, a dirigibilidade e o som ficaram horríveis. Para a moçada que anda curtindo The Need for Speed e Screamer, chega a ser melancólico.

Pole Position tem gráficos fracos e jogabilidade complicada. Mico!

RETURN OF ARCADE

Disquete 3.5 para Windows 95. Lançamento nacional da Microsoft. **Configuração mínima:** PC 486DX, 66Mhz, 8MB de RAM, 6MB de disco rígido, monitor padrão SVGA e qualquer placa de som. Pode-se jogar com mouse, joystick ou teclado configurável.

7,0

E OUTROS DESAFIOS

Alone in the Dark foi o primeiro adventure tridimensional. Desafio pedreira!

Em Alone 2, o visual está ainda mais caprichado

O quadro menor mostra os caras que te acompanham

O grande barato de Stonekeep é a tradução em português. Assim, fica mais fácil de jogar

Alguns cenários têm gráficos babantes!

Alone in the Dark 1 e 2

Dois jogos um pouco velhos, mas muito bons. No papel do detetive Edgard Carnby, você soluciona casos sobrenaturais. A primeira aventura é dentro de uma misteriosa mansão e a outra em uma destilaria clandestina. Os jogos trazem ambiente 3D e algumas animações em vídeo. A Infogrames já informou que Alone in the Dark 3, lançado há um ano nos EUA, chegará em breve ao Brasil, totalmente traduzido. Beleza!

Stonekeep

Stonekeep tem um bom enredo e muita ação. O game conta a história de um jovem, Drake, que precisa destruir o rei da sombras e resgatar Thera, a deusa da Terra.

A interface do game é meio complicada porque usa teclado e mouse, mas isto não chega a comprometer a jogabilidade. Gráficos muito bons, que podem ser configurados para cada máquina. O game traz, ainda, um inventário para seus itens e armas.

ALONE IN THE DARK 1 E 2

PC CD-ROM, ambiente DOS ou Windows 95, adventure de terror da Infogram em português, 1 jogador. Lançamento nacional da Infogrames. **Configuração mínima:** PC 386 DX, 33 Mhz, 2 MB de RAM, monitor VGA e placa Sound Blaster.

7,0 Dois clássicos do gênero com gráficos radicais, som caprichado e jogabilidade fácil. Desafio pauleira. Alone 2 também é compatível com Macintosh.

STONEKEEP

PC CD-ROM, ambiente DOS ou Windows 95. RPG de ação da Interplay em português, 1 jogador. Lançamento da Orendel. Configuração mínima: PC 486 DX, 33Mhz, 4MB de RAM, CD-ROM 2x, monitor SVGA, qualquer placa de som e mouse.

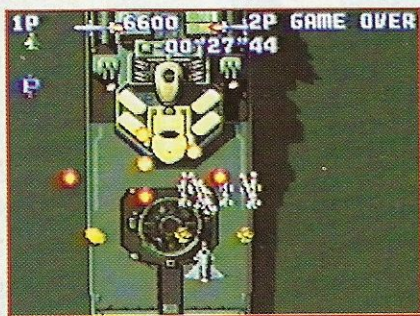
8,5 Os gráficos e o som estão caprichadíssimos. A interface lembra um pouco o Doom, só que o game é um RPG com bastante ação.

SNES

Rise of the Robots

Invencibilidade - Agora você não vai mais precisar esquentar a cabeça para vencer os indestrutíveis robôs. Basta fazer a seqüência ↓ B ↑ B ↓ ← → B na tela de seleção dos personagens. Repita o código duas ou três vezes para ter certeza de que entrou, já que não há qualquer indicação, visual ou auditiva, de que o código funcionou. Depois disso, é só alegria!

SNES

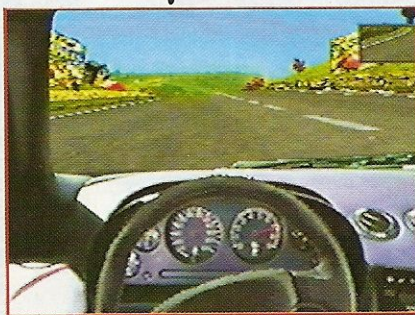
Aero Fighters

Modo Endurance - Curta uma batalha aérea radical! Com esta dica, você entra em um jogo especial, enfrentando os piores desafios do game. Na tela de seleção dos jogadores, entre com A ← Y → X ↓ B ↑, no controle dois. Você vai passar uma fase abreviada de cada chefe, pegar vidas e continuar no jogo, mesmo perdendo seu avião.

SATURNO

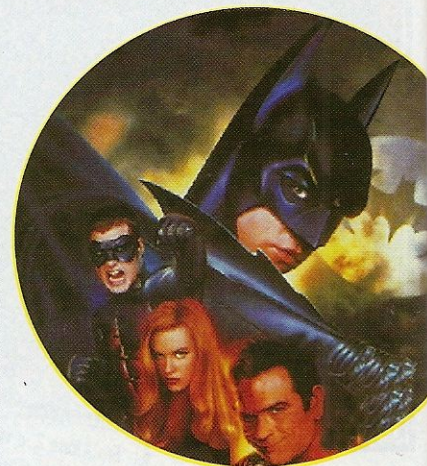
Toshinden Remix

Jogue como Gaia, Sho ou Cupido - Termine o jogo no modo Hard ou Very Hard. Assista ao final, até que o jogo recomece. Os chefes Gaia e Sho estarão na tela de seleção dos lutadores, logo após Ellis. Coloque o cursor sobre Sho e aperte e segure ↑. Depois, aperte X. Você poderá, agora, habilitar o chefe Cupido.

PLAYSTATION

The Need For Speed

Corra sem os mostradores - Esta dica permite jogar no Full Screen Mode, um modo radical para feras: as corridas rolam sem os mostradores de velocidade, número de voltas e outros. Faça o seguinte: assim que a corrida começar, enquanto aparece a contagem para o sinal de largada, aperte e segure ↙ ou ↘ até que os mostradores desapareçam. Se você quiser que eles voltem, aperte e segure ↙ ou ↘ até que eles reapareçam. Boiada, galera!

SNES

Batman Forever

Jogue com o Charada - Dê uma de vilão e jogue como o Charada (Riddler) no Pratice Mode. Na tela de Game Start, entre com ← ↑ ← ← A B e Y. Com esse truque você poderá pular de fase, conseguir todos os bat-acessórios e ainda habilitar o Charada.

PLAYSTATION

In the Hunt

Dicas da hora - Acione a seleção de fases, o modo Vs. Fight e os diversos finais do jogo. Para isso, basta apertar Start, na tela-título, e ir para o menu (com Start e Options). Agora, segure ↖ e Select ao mesmo tempo. Continue segurando os botões e aperte ●. O menu de seleção de fases surgirá. Você poderá escolher qualquer nível para jogar ou encarar uma batalha de dois jogadores com seu submarino. É possível, ainda, ver vários finais do jogo.

PC CD-ROM

Descent 2

Passwords - Os códigos a seguir funcionam na versão completa do jogo. Portanto, não funcionam na versão shareware. Digite as senhas em qualquer lugar ou momento do game para ativá-las ou desativá-las. Um aviso para a galera espertinha: não use os códigos de Descent 1 na versão shareware pois eles funcionam ao contrário: ou seja, tiram tudo o que você quer conseguir.

ALMIGHTY - Dá invulnerabilidade.
HONESTBOB - Todas as armas
FREESPACE - Seleção de fase.
LPNLIZARD - As armas ficam teleguiadas.
ALIFALAFEL - Todos os itens.
ALGROOVE - Todas as chaves.
ROCKRGRL - Mapa completo da fase.
SPANIARD - Destrói todos os robôs da fase. Se for usada duas vezes, destrói seu aliado.
BITTERSWEET - As paredes se movimentam (se você sofre de enjôo, não use este código!)

PC CD-ROM

Quake

Códigos destruidores - Um pacotaço de senhas descoladas. Para acionar as passwords é preciso, primeiro, chamar a tela de console apertando a tecla ~ (TIL). Depois, basta digitar as passwords na tela.

GOD - Deixa você indestrutível: imune a tiros e capaz de agir submerso ou sobre a lava.
FLY - Para voar. Aperte a tecla S para subir e X para descer.
NOCLIP - Atravessa paredes, teto, chão etc
IMPULSE 9 - Dá todas as armas, munições e chaves.
IMPULSE 255 - Modo QUAD (seus tiros causam 4 vezes mais danos aos inimigos)
MAP E#M# - Digite um número na frente da letra E para entrar em um episódio específico e um número na frente de M para escolher a missão. Exemplo: E1M1, leva você para a primeira missão do episódio um. Detalhe: na versão shareware você só pode usar a opção E1.
MAP END - Leva para uma fase secreta.
MAP START - Volta para o início do jogo.
GIVE # - Digite um número, de 1 a 8, no lugar de # e pegue a arma correspondente.
GIVE S # - Faça o mesmo para as Shotguns (até 255).
GIVE C # - Cargas para a bateria (até 255).
GIVE N # - Nails (até 255)
GIVE R # - Rockets (até 255).
GIVE HEALTH # - Pegue energia (até 999).
SV_GRAVITY # - Muda a gravidade (de – 99999999 a + 99999999).
KILL - Suicídio.
TIMEREFRESH - Mostra quantos frames o computador usa por segundo.
VID_DESCRIBEMODES - Mostra a resolução ideal para o seu micro.
VID_MODE # - Escolha a resolução de vídeo. Substitua # por números de 0 a 24. Obs: Geralmente, os computadores com 8MB de RAM só rodam com 10. Quem tem 16 MB de RAM pode tentar usar 14 e para os de 32MB de RAM, dá para usar 24.
COLOR # - Muda a cor, no modo multiplayer, entre 0 e 13.
NAME + seu nome - Coloca seu nome no lugar do Player do jogo. Bom para usar em multiplayer.
STATUS - Mostra o nome do(s) jogador(es), localização, versão etc.
VERSION - Mostra a versão que está sendo usada.
ENTITIES - Deixa os inimigos invisíveis.

SATURNO

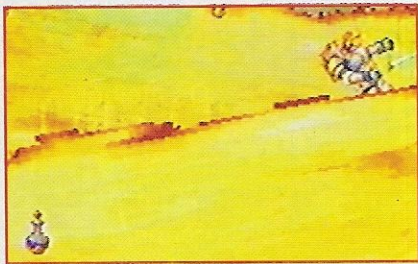
Golden Axe Duel

QUENTE!

Superdicas - O jogo está pintando agora para o Saturno e a gente já mostra o caminho das pedras pra galera!

Ataques mágicos - Para fazê-los, você precisa detonar os elfos que aparecem pela frente e pegar as poções que eles carregam. Quando estiver com cinco poções, você deve apertar X + Y + Z para ativar o ataque mágico e soltar uma das magias em seguida, de acordo com o seu personagem. Lembre-se: todos os movimentos foram testados com o personagem no lado esquerdo da tela. Se você estiver no lado direito, apenas inverta os comandos.

GILLIUS ROCKHEAD
Jaw Break - → ↘ ↓ ↙ ↗ + X, Y ou Z

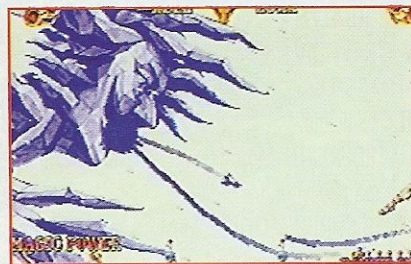
JAMM
Spirit Summons - Segure ←, depois → ↓ ↘ + X, Y ou Z

KAIN BLADE
Firestorm - → ↓ ↘ → ↗ + X, Y ou Z

MILAN FLARE
Bloody Tempest - Segure ↓, depois ↘ → ↗ + A, B ou C. Aperte ↓ + X, Y ou Z na descida.

DOC
Shockwave - → ↘ ↓ ↙ ← → + X, Y ou Z

PANCHOS
Blast Wave - ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + qualquer botão de chute

ZOMA
Dark Carnival - ↓ ↘ → ↓ ↘ → + X, Y ou Z

GREEN
Mammoth Slam - → ↘ ↓ + Z (enquanto pula)

KEEL
Insanity Winds - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + X, Y ou Z

Lutas rápidas - Se você não tem paciência de esperar o game carregar toda vez que surge um novo combate, aproveite esta diquinha. Quando a luta acabar e a palavra Wins aparecer (p.ex. "Keel Wins"), aperte Start para pausar o game e aperte L. Um pequeno menu aparecerá, onde você poderá escolher o próximo adversário. Selecione os personagens, aperte L de novo e solte o Pause. O jogo irá carregar de novo, mas ao invés de mostrar a tela de seleção dos lutadores, você iniciará o combate com os lutadores que acabou de selecionar.

PLAYSTATION

Goal Storm

Jogadores invisíveis - Dê uma de Gasparzinho e jogue num time fantasma. Para isso, entre com ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ▲ ▲, na tela-título, onde aparece escrito Goal Storm. Um barulho de torcida vai confirmar a dica. Quando começar o jogo, aperte Select para mudar o ângulo da câmera. Você verá que a câmera, agora, está muito mais perto dos jogadores e apenas um ou dois deles estão visíveis. O resto ficará invisível, até que algum inimigo chegue perto de você para lhe roubar a bola!

Cabeça de pedra - Se você quer jogar com um bando de cabeças-duras, basta apertar ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ■ ●, na tela-título. A torcida vai confirmar a dica e aí é só aproveitar!

SATURNO

The Horde

Códigos incríveis - Inicie o jogo e dê Pause. Depois, entre com os seguintes códigos, no controle um:

Mostrar o mapa inteiro do lugar onde você está - ← A ↑ ↓ B A A B

Continuar no jogo, mesmo que seu vilarejo tenha sido destruído - A ↓ ↓ → A ↓

Para ver todas as animações - → A ← ← A ↑ B

Pegar todos os itens - B → A ← ← ↓ → A A ←

PLAYSTATION

Cyberia

QUENTE!

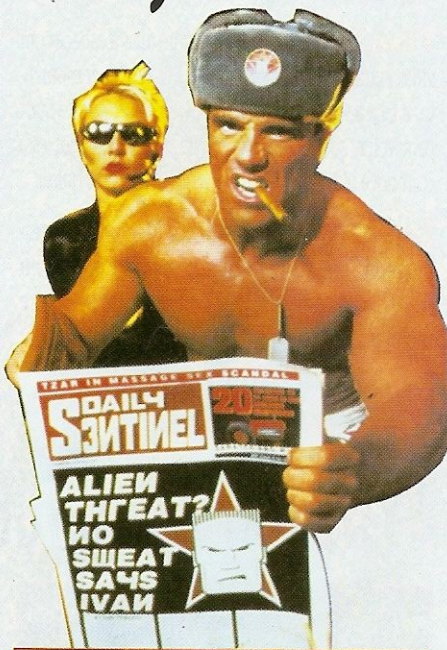
Todos os níveis - No começo do jogo, digite NEMROSIM no lugar do seu nome e aperte Enter no teclado que aparece na tela. Depois disso, aparecerá uma tela com as características dos níveis de arcade e puzzle. Você deve notar que elas, agora, estão todas juntas. Comece o jogo e aperte Start para pausar. Um menu irá aparecer. Selecione Load nesse menu e você terá acesso a todas as passwords do game. Moleza, hein?

PLAYSTATION

Rise 2: Ressurrection

Jogue como Vitriol - Na tela de seleção dos robôs, faça a seguinte seqüência no controle um: → → → ↑ ↑ ↓ ← ← ↓ ↓. O chefe Vitriol aparecerá e poderá ser habilitado. Pronto, pegue o robozão e entre na luta. É vitória na certa!

PLAYSTATION

Krazy Ivan

Selecionar fases - Na tela de seleção de arenas, onde há um globo terrestre de fundo, selecione Rússia, a única opção disponível no início do game. Depois, aperte → para ir até o Japão. Aperte e segure X + ←. O globo irá passar por diversas arenas e você poderá selecionar qualquer uma delas, soltando os botões no momento em que o globo passar pela fase desejada. Infelizmente, não dá para saber qual a fase escolhida, pois os nomes não aparecem. Mas com um pouco de prática você vai reconhecer as diferentes missões contando o número de rotações do globo ou pegando umas aulinhas de Geografia.

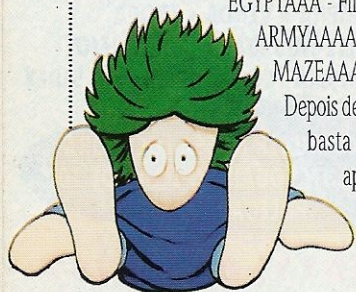
PLAYSTATION

3D Lemmings

Seleção de fases - Para começar o jogo em qualquer fase, vá até Codes, no menu principal, e entre com a password LAMPWICK. Selecione End e aperte X. A mensagem Password Correct irá aparecer, então você deve escolher a dificuldade e depois Play. O menu de seleção de fases aparecerá logo em seguida.

Veja os filmes - Para curtir todas as animacões de 3D Lemings, escolha Codes no menu principal e entre com as seguintes passwords:

SPACEAAA - Filme do espaço
EGYPTAAA - Filme do Egito
ARMYAAAA - Filme do exército
MAZEAAAA - Seqüência final

Depois de digitar a password, basta selecionar End e apertar X para ver a cena escolhida.

SATURNO

Earthworm Jim 2

Vidas infinitas - Não esquente mais a cabeça com vidas extras e afins. Pause o game, em qualquer momento, e faça a seqüência Y A → ↓ ↓ A ← →. Aperte Start para voltar ao jogo e observe que o seu marcador está com nove vidas. Repita o código quantas vezes quiser.

Energia infinita - Esta dica funciona do mesmo modo que a anterior. Pause o jogo e entre com ← A Z Y ↓ A Y ↓. Aperte Start, volte ao jogo e repita quantas vezes forem necessárias.

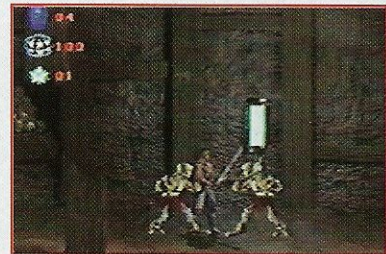
PLAYSTATION

Williams Arcade's Greatest Hits

Sons do MK3 - Com este código, você poderá ouvir sons do MK3 no CD Williams Arcade's Greatest Hits. Ligue o Playstation sem nenhum CD dentro. Quando aparecer o Main Menu, entre em CD Player. Coloque o Williams CD no console. Aparecerão duas faixas de música. Selecione o faixa dois e aperte Play. Você vai curtir mais de cinco minutos de sons do MK3, com os nomes dos personagens seguidos de vários Wins e Flawless Victories. O truque é engraçado mas não serve para mais nada.

PLAYSTATION & SATURNO

Skeleton Warriors

Invencibilidade - Passe pelos inimigos sem esquentar a cabeça, pois nós damos de bandeja os códigos de invencibilidade para usar no Saturno e no Playstation. Mas lembre-se de que é preciso repetir o código toda vez que você for enfrentar um chefe ou mudar de fase.

PLAYSTATION

Dê pause, em qualquer momento do game, e entre com ↓ ● ■ ■ ↑ e X. Aperte Start para voltar ao jogo e observe que seu personagem virou uma espécie de fantasma, mas com uma vantagem: agora você está invencível!

SATURNO

Pause o jogo e entre com C → A Z Y ← A → ↓ B A B Y. Volte ao jogo e aproveite que seus inimigos não podem mais destruí-lo.

SATURNO

Panzer Dragoon 2

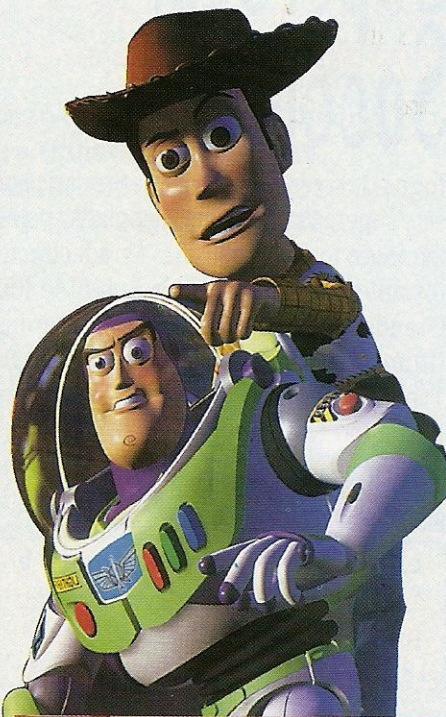
Código suicida - Se a barra estiver muito pesada para o seu lado, recorra ao sacrifício. Aperte e segure L e R, em qualquer momento do jogo. Depois, aperte simultaneamente A, B e C. A tela vai ficar vermelha e seu personagem irá cometer suicídio.

PLAYSTATION

Primal Rage

Voleibol - Pratique uma modalidade nada olímpica! Use dois jogadores e, na tela Sauro's Cove Stage, puxe um dos seguidores fazendo um combo. Jogue-o no ar na direção do seu adversário. Fique arremessando o infeliz, cerca de oito vezes, até aparecer uma rede e um juiz para apitar o jogo. É um vôlei animal!

SNES

Toy Story

Superdicas - Samuel Araújo de O. Alves, de Salvador (BA) sabe tudo deste game. É ele quem manda este truque maravilhoso. Depois de soltar os soldados, vá até a gaveta mais baixa, espere os soldados entrarem no helicóptero e, depois, fique dando chicotadas no helicóptero até que a estrela comece a rodar. Dá para conseguir vidas infinitas, invencibilidade e pular de fase, apertando Start e depois Select.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor-Assistente: Valtécio Alencar
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta edição: Consultores: Ivan Cordon e Eduardo Murata. Tradução: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Fotos: Eduardo Zocchi, Marcelo Zocchio. Correspondente: Ângelo Ishi (Japão)

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Diretor: Ênio Vergeiro
Gerente de Publicidade: Ana Lúcia Serra
Gerente de Marketing Publicitário: Cintia Mourão
Supervisora de Conta: Miriam Horta
Contato de Agência: Andrea Madrid
Contatos Diretos: Marília Guiti Hindi
Supervisor: José Soares

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **107**, Setembro de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 867-3300. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, fax (021)532-1486/532-1583. **Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 868-3018, fone (011) 868-3038, (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem. **dinap.na@email.abril.com.br**

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA EDITORA ABRIL S/A

SUPERDICAS

SNES

International SuperStar Soccer 2

Jogos descolados - Senhas especiais para este supergame de pelota, enviadas pelos leitores e testadas por nós. Agradecimentos a Leonardo dos Santos Rojas (de Rio Grande, RS), Luciano de O. Bernardes (Itumbiara, GO), Gilmár Luís Santiago Trevizani (São Roque, SP) e César Eustáquio Caetano (Jacareí, SP).

FINAL INTERNATIONAL CUP - LEVEL 3 - BRASIL X ITÁLIA

t 2 1 V t g 6 " M N j - + J b
* - 7 Z -

= ↓ 3 5 2 J d g T C
J8 2 T ÷ 6 W h D

FINAL WORLD SERIES - ITÁLIA X FRANÇA - 2ª TEMPORADA

7 ♦ ÷ C 7 M d h ↓ R
1 h J n t R ÷ B N ?

Y ? t 6 3 ! ÷ G " 6 0
G t h F 1 3 q q Q ♥

* n Z 3 - ♥ 2 ÷ C

ITÁLIA X ALL-STAR - SPECIAL GAME

R ? r n Q - V Y

FINAL DA INTERNATIONAL CUP - LEVEL 5 - JAPÃO X BRASIL

Z ↓ B 3 Z " M % D 1
7 d P ÷ ↓ ÷ 8 ÷ ↓ ÷

1 ♦ ♠ ÷ 2 8 d d r %
P f p 3 ↓ X ★ b T

FINAL WORLD SERIES - LEVEL 3 - ARGENTINA X SUÉCIA

W L g ♠ W V > * L H H

SPECIAL GAME - JAPÃO X ALL STAR - LEVEL 5

L $ Q N M ♦ G $

The Future Is Now
SNK®

NEO GEO

METAL SLUG™

ATIRE PARA AVANÇAR!

UM FANTÁSTICO ATAQUE
EFETUADO POR DOIS HERÓIS !!

©1996 NAZCA CORPORATION.

AS ÚLTIMAS NOVIDADES NEO GEO!

NEO GEO DO BRASIL LTDA. AV. EUCLIDES 56, JABAQUARA, CEP;04326-080, SÃO PAULO, BRAZIL TEL: (55)11-5588-2300 FAX: (55)11-5588-2790